UNA PUBBLICAZIONE DEL
GRUPPO EDITORIALE JACKSON

10

LA PRIMA E UNICA RIVISTA DI VIDEOGAMES • GIOCOMPUTER • GIOCHI ELETTRONICI 1983 L. 3.000

**SPECIALE: I VIDEOGIOCHI DI NATALE**

Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

**UNA CURA DI VITAMINE PER IL VCS**

**IL PRIMO VINCITORE DELLA SUPERVIDEOGARA**

PARKER

Q*bert

Arcade Game Series

**PROVATO PER VOI ENDURO DI ACTIVISION**

# in edicola

•Prezzi
•Caratteristiche
•Descrizioni
•Prove
ANNUARIO 84
DI VIDEO GIOCHI
L.5.000
TUTTI I GIOCHI PER COMPUTER
TUTTI I VIDEOGAMES
Descrizioni, caratteristiche, illustrazioni a colori e prezzi di oltre 500 giochi, accessori, computer.
•Tutti i videogames
•Tutte le console
•Tutti i giochini tascabili
•Tutti gli accessori
•Tutti i giocomputer
•Tutti a colori
Tutto... tutto...
ma proprio tutto.

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

**DIREZIONE, AMMINISTRAZIONE, REDAZIONE**
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.80.951-2-3-4-5 - 68.03.68 - 68.00.54
Telex: 333436GEJIT-I

**REDAZIONE USA**
GEJ Publishing Group, Inc. A Subsidiary of
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
1143 Quince Avenue - 94087 Sunnyvale (CA)
Tel. (408) 7730103

**SEDE LEGALE**
Via Vincenzo Monti, 15 - 20123 Milano

**COORDINAMENTO EDITORIALE**
Daniele Comboni

**DIREZIONE EDITORIALE**
Giampietro Zanga e Paolo Reina

ASSOCIATO ALL'U.S.P.I.
UNIONE STAMPA PERIODICA ITALIANA

**DIRETTORE RESPONSABILE**
Paolo Reina

**DIRETTORE**
Stefano Guadagni

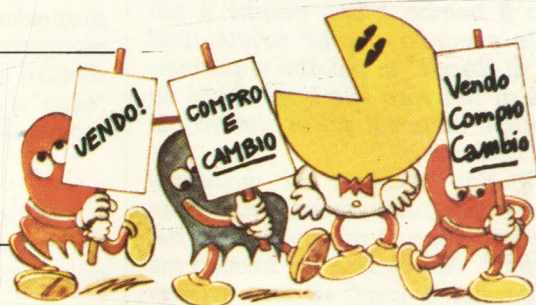
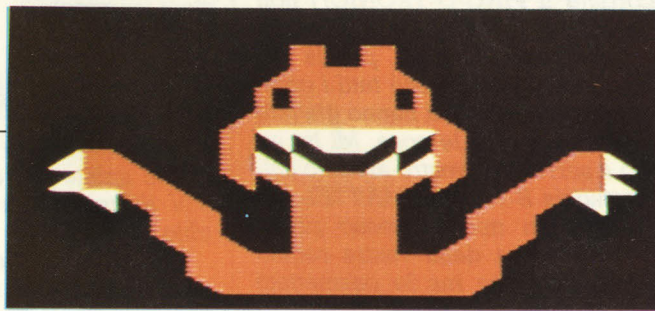
**COMITATO DI REDAZIONE**
Riccardo Albini
Benedetta Torrani

**COORDINAMENTO TECNICO**
Alessandra Guadagni

**ART DIRECTOR**
Silvana Corbelli

**CONTABILITA'**
Franca Anelli
Mariella Luciano
Franco Mancini
Gabriella Napoli
Roberto Ostelli

**DIFFUSIONE E ABBONAMENTI**
Adela Bel
Marco Benedetti
Silvia Decari
Ombretta Giannetto
Claudio Bautti
Massimo Passalacqua

# DI FRONTE AL FATTO COMPUTER



**HANNO COLLABORATO**

Maurizio Cossù
Marco Gatti
Lorenzo Mauri
Maurizio Miccoli
Vanessa Passoni
Alberto Rossetti
Giovanni Somazzi

Collaboreranno a questo numero tutti i lettori che lo leggeranno, che lo indicheranno ai loro amici, parenti e conoscenti, che scriveranno lettere, compileranno tagliandi e parteciperanno alle iniziative.

PUBBLICITA': concessionaria in esclusiva per l'Italia e l'Estero
**REINA S.r.l.** - Via Washington 50 - 20149 MILANO
Tel. (02) 498.80.66/7/8/9/060 (5 linee con ricerca automatica)
Telex 316213 REINA I
Concessionaria pubblicità per USA e Canada:
Internationl Media Marketing 16704 Marquardt Avenue,
P.O. Box 1217 Cerritos Ca 90701 - (213) 926-9552
Autorizzazione alla pubblicazione: Trib. di Milano
n. 455 del 27-11-1982'
Stampa: Reweba - Brescia
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia
e all'Estero:
SODIP - Via Zuretti 25 - 20125 Milano
Spedizione in abb. postale Gruppo III/70.
Prezzo della rivista L. 3.000
Numero arretrato L. 6.000. Abbonamento annuo L. 22.000
per l'Estero L. 35.000. I versamenti vanno indirizzati a:
Gruppo Editoriale Jackson S.r.l. - Via Rosellini, 12 -
20124 Milano
mediante emissione di assegno bancario o cartolina
vaglia, o utilizzando il c/c postale numero 11666203.

# il posto della posta

## UN ASSO DEL B17

*Ho 21 anni e sono un appassionato di videogiochi di vecchia data (ricordate il PING-O-TRONIC?) non voglio dilungarmi in complimenti, tra l'altro molto meritati, per la vostra rivista anche perché tutti i complimenti possibili ve li hanno già fatti e io odio ripetere le cose. Mi ha indotto a scrivere il vostro articolo sulla cartuccia B-17 della MATTEL, tra l'altro già in mio possesso prima della comparsa della vostra recensione. Vorrei, se me lo permettete darvi un paio di consigli:*

*1) nella versione di gioco 3, la mia preferita dopo la 1, partite con solo 6 bombe primo perché è più reale secondo perché avrete quel po' di "broda" in più che vi permetterà di rientrare alla base anche se vi siene trattenuti sull'obbiettivo più del necessario.*

*2) Non sprecate le munizioni! Molte volte bastano un paio di colpi per eliminare il più pericoloso dei "Bandit". Non mirate sul nemico ma leggermente avanti ad esso eviterete così di far giungere i colpi quando l'aereo nemico si è già spostato da un pezzo.*

***Luca Lanza, Torino***

## UN TI CLUB

*Siamo 3 ragazzi appassionati di videogames e di computer.*

*Questa nostra passione ci ha spinti ad acquistare tre TI 99, i quali a nostro avviso non hanno nulla da invidiare né a Sinclair vari né al VIC 20.*

*Approfittiamo di questa lettera per metterci in contatto con altri utenti di computer TEXAS per scambio idee, programmi, software.*

*Scrivere a: Prisma Ti CLUB c/o Morini Roberto Via del Canaletto 162 19100 LA SPEZIA*

*Tel.: Massi: 0187/506329*

*Tel.: Umberto: 0187/981802*

*Tel.: Roberto: 0187/507417*

Carissimi "texani", VG ha iniziato a occuparsi del TI/99. Però, perché non ci aiutate inviandoci i vostri lavori (listati, videate, commenti, relazioni sui giochi)?

## CALDO A 12V

*Ho acquistato uno "Spectrum" anche spinto dai continui elogi che Voi avete fatto a questo apparecchio.*

*Nulla da dire! eccetto il fatto che così come avete magnificato i tasti che non fanno il "clik" per cui dureranno di più, avreste dovuto pure dire che il computer si riscalda: a tal proposito, avete notato che il trasformatore in dotazione malgrado dichiari una uscita di 9V, in realtà "esce" a oltre 12V? È forse questo il motivo del troppo riscaldamento?*

***Antonio Bordoni, Roma***

Il sistema è provvisto di un regolatore della tensione in uscita, che può giungere fino a 12V.

## IL MEGLIO

*Prima di tutto mi complimento con voi per la vostra stupenda rivista molto riuscita, poi passo alle domande:*

*1) Secondo voi il miglior personal computer (senza togliere niente a nessuno) fra: ZX 81 (SINCLAIR) – ZX SPECTRUM (SINCLAIR) – VIC 20 (COMMODORE) – TANDY COLOR (TANDY) – C 64 (COMMODORE) – TEXAS INSTRUMENTS (TEXAS INSTRUMENTS) qual è?*

*2) Quanto costa il BCM IF 800 MOD. 20?*

*3) Quanto parlerete ancora della cassetta per il VCS 2600 dell'ATARI E.T. EXSTRA TERRESTRIAL?*

***Eugenio Marzatico, Verano BR***

Hai compilato un buon elenco di home computers: non resta che aggiungere l'Atari 600 XL. Quale il migliore? Dipende: per farne che? Forse il meglio è proprio il BMC IF 800 MOD. 20, che però costa undici milioni e rotti! No, non stiamo scherzando: le cose son così. Non si può fare una graduatoria assoluta così a freddo: ci son molti fattori, e il computer è una macchina interattiva, per cui i fattori "utente" e campo d'impiego sono basilari per una scelta.

# VARIE DA GIULIO

*Vorrei chiedervi: 1° Nella cassetta B 17 BOMBER esistono schemi fissi, ad esempio: se scegliamo sempre lo stesso bersaglio avverranno gli stessi fenomeni sempre?*

*2° Nel computer Lucky Intellivision con quali linguaggi si può parlare?*

*3° In LOCK'N'CHASE ogni 20000 punti si ottiene un BONUS consistente in un ladro. È dovuto ad un guasto il fatto che a 40000 non ho ricevuto alcun bonus?*

***Giulio Stella, Genova.***

1° Esiste un alto grado di casualizzazione, all'interno di certe regole, come per esempio maggiore o minore intensità di contraeree in certe aree, per esempio sulle coste e in prossimità degli obiettivi.

2° Il BASIC, con un accesso insolitamente atto alle routines in linguaggio macchina.

3° Ti è capitato una volta sola, o sempre? Casualmente l'incrocio di certe istruzioni – dovute a situazioni di gioco – che si sovrappongono, può causare il "salto" di una certa routine, come quella del raddoppio.

# BASIC E LM

*Complimenti per la rivista, innanzitutto; è veramente molto bella e ricca di idee interessanti. A proposito di Personal Computers, a cui voi dedicate giustamente ampio spazio, avrei alcuni quesiti da proporvi (mi auguro non siano troppi!).*

*1) Esistono Personal Computer, sul livello prezzi di Spectrum e VIC 20, che siano programmabili in linguaggio macchina?*

*2) È vero che il linguaggio macchina, a parità di programma, occupa meno memoria del Basic, e che quindi si possono attuare in linguaggio macchina programmi più vasti e complessi che non in Basic? (a parità di memoria impiegata, ovviamente).*

*3) È possibile programmare in Basic sui Personal Computers dei videogiochi che abbiano buona grafica e movimento continuo e non a scatti?*

*4) In linguaggio macchina si ottengono risultati migliori sotto questo punto di vista?*

*Spero mi risponderete e intanto vi regalo un GROSSO CIAO.*

***Stefano Lenzi, Borgosesia***

1) Tutti i computer, compresi quelli citati, si possono programmare in LM, però bisogna conoscere la mappa della memoria, le locazioni e i comandi previsti. Un buon libro, oltre al manuale, è indispensabile.

2) È vero.

3) No, assolutamente: il BASIC e l'animazione non vanno d'accordo.

4) Sì, assolutamente.

RN 83

## QUANDO C'È IL "GESTIONALE"

*La vostra rivista mi piace molto, anche se solo da poco tempo sono diventato un vostro accanito lettore.*

*Il mondo dei computers mi piace molto e ho avuto la fortuna di avere un papà che avesse bisogno di un calcolatore per le fatture: così, con il suo socio, ha comprato un TRS-80 Modello III. Una macchina molto bella, funzionale che mi piace molto per la sua versatilità, anche se ha un unico difetto: i giochi su disco per questo modello non li ho ancora visti sul mercato. Sapreste indicarmi dove potrei trovarli?*

*Spero di sì, ma intanto volevo farvi vedere quello che ero riuscito a fare con la stampante del mio computer: non è niente di speciale ma spero che lo apprezziate!*

*Colgo l'occasione, infine, per chiedervi se nei pressi del mio paese, Savona, si disputeranno gare di videogames.*

*Tanti saluti e auguroni per la rivista! Ciao*

***Luca Marcantonio, Albisola Capo.***

Il TRS 80 MOD. III non è stato progettato con scopi giocherelloni: rivolgendoti al rivenditore potresti risalire all'eventuale esistenza di tali – rari – programmi. Bravo per il tuo lavoro grafico. In BONUS segnaliamo tutte le gare di cui siamo a conoscenza. In ogni caso potresti sempre cercare di organizzarne tu, no?

## SUONI E LUCI COL COMPUTER

*È la prima volta in vita mia che scrivo ad una Rivista, quindi Vi prego di scusare eventuali "logici" errori, sia di forma che di contenuti. Sono un impiegato della P.A. (pubblica amministrazione), recentemente assunto, che da sempre si è interessato di musica (collaboro ancora, in forma di hobby, con un'emittente locale e da poco ho acquistato un sintetizzatore monofonico) soprattutto elettronica; ovviamente, non appena si è presentata l'occasione di applicare il computer alla musica, pochi anni fa, ho seguito con notevole interesse l'evoluzione di un "discorso" simile, "friggendo" letteralmente dal desiderio di poter emulare, se non superare quanto facevano i nomi famosi coll'applicazione del computer alle tastiere.*

*Ora, dopo tanti anni, mi si presenta l'occasione di poter cominciare (è un progetto a molto lunga scandenza...) a realizzare un sistema di elaborazione sonora-visiva: vorrei cioè riuscire a collegare il mio sintetizzatore ad un personal computer del tipo descritto nella Vs. rivista ed ottenere un'elaborazione grafica del suono ricavabile dallo strumento.*

*In pratica, vorrei poter realizzare in immagine quello che il suono è per l'orecchio. Premettendo che, ovviamente, non posso disporre di grossi capitali, pensate sia realizzabile un progetto simile utilizzando gli Home Computer da Voi descritti ed inoltre: i Video Games applicati a Computer tipo Texas, Sinclair o Vic 20 sono "standardizzati" o possono essere elaborati e modificati a piacere?*

*Inutile aggiungere i più che ovvi complimenti per l'ineguagliabile struttura grafica e la "ricchezza" della pubblicazione: siete la rivista che ho cercato a lungo e che ho finalmente trovato!*

***Paolo Soriano, Udine***

Purtroppo il tuo problema esula non poco dal campo della nostra rivista: è vero che ci occupiamo di home computer, ma limitatamente alla loro funzione di partner videogiochisti, cercando di indicare la loro specificità, ossia quell'in più – di fronte agli "in meno" – che hanno rispetto alle consolle da videogiochi vere e proprie. La traduzione della musica in immagine è un antico e affascinante problema, e senza dubbio il "traduttore" più efficiente è proprio il computer. Ma i problemi pratici, tecnici, elettronici e teorici sono tanti, e una anche sommaria trattazione ci porterebbe molto lontano dal nostro già vastissimo seminato. Ti consigliamo pertanto di rivolgerti alle redazioni di BIT e di PERSONAL SOFTWARE, certo più indicate e competenti.

## UNA CLASSIFICA EXTRA E DUE GIOCHI NUOVI

*Ho lo ZX 81 con 16 k RAM. Ho elaborato una classifica dei suoi "Giocomputer":*

*1) SCRAMBLE – 2) GULP (Pac Man) – 3) CENTIPEDE – 4) SPACE INVADERS – 5) 3D DEFENDER – 6) 3D LABIRINTO (con il Tyrannus) – 7) ASTEROIDS*

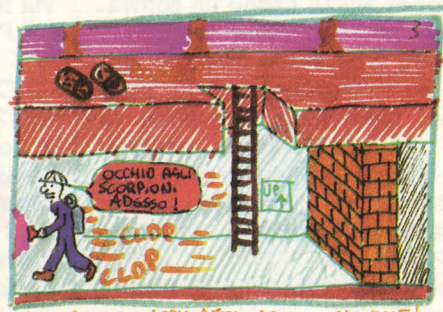
*Perché non pubblicate anche una hit game computers?*

*E anche una gara, come la videogara, per i punteggi?*

*Ho anche uno ZX Club, Sinclair New Club, via Turati 10, 10024 Moncalieri in provincia di Torino, c/o Gianpaolo Gentili, 011/6407196.*

*Proseguo con giochi da proporre.*

*1) APACHE: un indiano esce da una cella della prigione di Fort Winnepage.*

*Lo comandate voi con il joystick. Non solo dovete evadere, ma anche uccidere un gran numero di soldati, rubare un cavallo. Schermo 2: il deserto: avete un solo minuto per attraversarlo, altrimenti restate senz'acqua. Dovete difendervi dai Fastidiosi Avvoltoi, che tentano di bucare la vostra borraccia. La vostra pistola è il tasto di fuoco. Terzo Schermo: il grande Canyon del Colorado: dovete discendere la tumultuosa corrente fino in città badando bene a cascate e massi affioranti. Quarto Schermo: la città: dovete attraversarla senza*

*farvi catturare dalle Giacche Blu. Se ci riuscite entrate trionfalmente nell'ultimo schermo: il vostro Villaggio Indiano, accolti e festeggiati dalla Danza della Vittoria.*

*2) F.B.I. SECRET MISSION: I terroristi hanno trafugato il progetto di un pericoloso, potentissimo missile a testata nucleare, e minacciano di farlo esplodere se non sborserete 100.000.000 di dollari. Avete 3 minuti e 100 dollari per scovarli e nautralizzarli: i dollari servono per noleggiare elicotteri, auto, barche e aerei, o per corrompere personaggi della malavita in modo che vi rilascino importanti "soffiate".*

*Occhio ai terroristi "infiltrati" che cercano di eliminarvi. Ogni "fire" sono 20 $ in meno. Ciao.*

***Gianpaolo Gentili, Moncalieri***

Ottimo il primo gioco, perfettamente realizzabile, naturalmente con maggiore o minore ricchezza di dettagli a seconda dell'abilità del programmatore. Il secondo ci sembra presentare una trama troppo basata sull'intrigo per poter essere "resa" con i semplici strumenti a disposizione di un video game: sarebbe più adatto un gioco di tipo "Adventure", e vale davvero la pena di pensarci. Un gioco "Adventure" non necessita di grossi investimenti in grafica e animazione, e può essere interamente "giocato" sulla base di messaggi scritti. Tutta l'attenzione del programmatore, e il tributo in memoria, possono allora essere dedicati alla descrizione e allo svolgimento della vicenda.

Non pensiamo di poter aprire classifiche fisse per i giochi dei vari computer: sono troppi, troppo vari, spesso – poi – imitazioni di famosi videogames. Tuttavia, come vedi, pubblichiamo volentieri i pareri dei lettori che come te, desiderano comunicare le proprie opinioni. Bravo per il tuo Club: sarai certo a conoscenza dell'esistenza del SINCLUB, un club che riunisce, coordina, aiuta tutti i Sinclair Club esistenti in Italia, favorendo anche la loro crescita e la formazione di club nuovi. L'iniziativa è partita dalla rivista SPERIMENTARE, che pubblica mensilmente anche un interessante bollettino dedicato alla vita dei Club, alle comunicazioni dei soci e a problemi inerenti i computer Sinclair, nonché programmi, applicazioni, novità merceologiche e accessori.

## M I FLIPPER
## W I FLIPPER

*Abbasso i flippers! Sono giochi ormai superati, oggetti da museo. Il flipper non può più competere con il magico schermo video. Perché non dedicate lo spazio riservato agli antiquati flippers ai computers? Sono poi interessato alla grafica con computer: avevate promesso dei servizi ma non ho ancora visto niente.*

W i flippers!, rispondiamo noi, W

i computers e W il flipper giocato sul computer! Forse non lo sapevi, ma i flipper attuali hanno un software molto più complesso di quello necessario a un video-gioco: il flipper parla, si fa dei test d'efficienza da solo, memorizza statistiche di partite giocate, quante singole, quante doppie; e può venire regolato sul numero di palline, sui bonus, sulle variazioni di gioco e... un sacco di altre cose.

Questo per dire che il flipper non è quel dinosauro che qualcuno può credere.

Quanto ai personal computer e alle loro possibilità grafiche speriamo che arrivati a questo numero di "Videogiochi" tu possa cominciare ad essere soddisfatto.

## UNA PROTESTA

*Ho notato che nei vostri numeri avete dedicato molto spazio allo Spectrum lasciandone poco al Vic 20. Vorrei poi sapere quando saranno disponibili le cartucce Imagic per il Vic 20.*

*Inoltre ho verificato che i vostri prezzi per gli home-computer sono sballati: date il Vic 20 a 560 mila lire mentre io l'ho trovato a 480 mila. Anche i prezzi delle cartucce sono sballati.*

*P.S. Nel mio paese siamo già in tre ad avere il Vic e vorremmo sapere il prezzo di un collegamento via telefono.*

*P.P.S. Complimenti per il List!*

Come avrai notato ora anche il Vic 20 ha il suo spazio semifisso tra le nostre pagine e presto sarà la volta anche di altri computer (Atari, Aquarius, Texas ecc.).

I responsabili della Imagic ci hanno assicurato che entro settembre/ottobre dovrebbero arrivare le versioni Vic 20 di Atlantis e Demon Attack.

I prezzi che pubblichiamo sono forniti dagli importatori e maggiorati dell'IVA; se poi i commercianti riducono i ricavi per un maggior smercio, tanto meglio.

In Italia il modem per il Vic non ci risulta ancora disponibile. Grazie per i complimenti.

## FRATELLO CRUDELE

*Ho la passione per i computer e sono attratto dalla programmazione. Sono uno dei fortunati possessori di home computer acquistato in società con un vicino, ma purtroppo mio fratello, che ci ha messo la moneta, ha deciso che fino a che non tornerà dalla leva debba esse l'"altro" a tenerlo in custodia e ciò mi permette di usarlo solo raramente.*

*Vi consiglio di pubblicare listati, cosa che promettete fin dal primo numero.*

Prima di tutto, se tuo fratello non è già tornato, fagli avere questa copia di "Videogiochi" su cui scriviamo a chiare lettere: "Oh fratello crudele, la nostra volontà è che tu cambi la disposizione iniqua!" Punto.

Perché poi invece di invitarci soltanto a pubblicare programmi di giochi non provi a mandarcene qualcuno che hai fatto tu? Aspettiamo.

## LA BUSTA DEL MESE

## PARLATE DI COMPUTER!

*Sono un appassionato di videogiochi ma leggendo la vostra stupenda rivista ho cominciato a interessarmi di computer. Vorrei che pubblicaste articoli che illustrino i vari computer, spiegando l'impiego che se ne può fare al di fuori dei videogiochi, magari con analisi tecniche e spiegazioni della terminologia tecnica.*

*Complimenti ancora e ciao a tutti.*

Esaudiremo le tue richieste. Grazie e ciao.

## UN CLUB A BOLOGNA

*A Bologna è nato il "Videogiochi Super Club": a questa iniziativa aderiscono possessori di apparecchi Intellivision con i loro giochi sportivi che, come tutti sanno, possono essere giocati in coppia e mai singolarmente. Il nostro club organizza tornei, oltre alla vendita e allo scambio di cartucce.*

*Sede provvisoria del club: via Marco Polo 17 – 40131 Bologna Tel. 051-361644*

Amici di Bologna, siete avvertiti. Per quanto riguarda gli "sportivi" Intellivision, ce n'è uno che ci pare perfetto da giocare singolarmente, Tron Deadly Discs.

È uno sport del futuro, dell'immaginario, ma resta un magnifico gioco sportivo.

Auguri a tutti i soci.

## TUTTO SUI VIDEOGAMES

*Bella la rivista, tranne le molte pagine di pubblicità, anche se capisco che senza questa chi vi sponsorizza?*

*Sono quasi diplomato in informatica e ho deciso di fare una tesina sui videogames, anche se non riesco a trovare materiale. Come posso fare?*

***Roberto Costagliola***

Pubblicità: nessuno ci sponsorizza, ma anzi l'avere molta pubblicità garantisce l'indipendenza del giornale da una piuttosto che dall'altra azienda e ci permette di non dovere fare favori a nessuno scrivendo tutto quello che ci pare.

Libri veri e propri sulla storia dei videogiochi, almeno in italiano, non ce ne sono. Ti consiglio di leggere però con attenzione tutti i numeri usciti di "Videogiochi", un'inchiesta apparsa sul numero dello scorso marzo di "Zerouno" e gli ultimi numeri di "Automat", organo della S.A.P.A.R. – A.G.I.S., alla cui sede potrai anche chiedere gli atti dei loro ultimi convegni proprio sul problema dei videogiochi. L'indirizzo è: Via di Villa Patrizi 10, 00161 Roma. Tel. 84.41.505.

## QUANTE LEZIONI PER IL LIST?

*Posseggo un sistema Intellivision e lo reputo il migliore in commercio. Per questo continuo a meravigliarmi del numero così basso di cartucce recensite e dei pochi servizi sull'Intellivision.*

*Vorrei poi sapere di quante lezioni si compone il List (veramente ottimo).*

*Non ho ancora un computer ma ho intenzione di acquistare quello della Mattel, non appena sarà in vendita.*

*Infine vorrei sapere perché le cartucce Imagic e soprattutto Activision costano così tanto.*

All'Intellivision ci pare di dedicare il giusto spazio, anche se possiamo benissimo capire il tuo entusiasmo. Qui però non possiamo fare i tifosi, sarebbe come se la "Gazzetta dello Sport" parlasse solo del Milan.

Il "List" non ha un numero prestabilito di lezioni: dopo una prima parte generale per insegnare le basi della programmazione, ci aspettiamo che i programmi li facciate da voi. "List" vi seguirà con suggerimenti, trucchetti, piccole raffinatezze, subroutines che potrete utilizzare a vari scopi: si passerà insomma con la dovuta gradualità a un livello un tantino superiore. Per non scontentare nessuno però, fra un certo numero di mesi ripubblicheremo accanto il blocco delle prime lezioni in modo che chi si è svegliato un po' tardi non si trovi troppo in svantaggio.

Il computer della Mattel avrà presto addirittura una sua rubrica "dedicato a..."

I prezzi delle cartucce sono in genere proporzionali al valore di software contenuto: più la dinamica, la grafica e il suono sono raffinati, più il costo del lavoro necessario per realizzarli è elevato.

## COMPUTER CONTRO MOTORINO

*Qui a Genova ho visto e giocato Ms. Pac Man e quindi vi prego di correggere l'affermazione di pagina 15 del N. 4 di Videogiochi.*

*Poi voglio comunicarvi che ho intenzione di vendere il mio motorino per acquistare un buon computer: Vic 20 o Spectrum? Dopo aver riflettuto sulle loro capacità e sui prezzi, ho optato per lo Spectrum, che ha un prezzo decisamente inferiore soprattutto per quel che riguarda gli accessori [stampante, memorie, programmi già fatti). Come giudicate la mia scelta?*

*Un'ultima domanda: mi conviene comprare prima la stampante o la memoria di 48K RAM?*

***Roberta Fassio***

Con la presente correggiamo l'affermazione su Ms. Pac Man: contenta?

E poi, cara Roberta, abbiamo letto bene? Vuoi venderti il motorino per un computer? Ah, come cambia il mondo, ci verrebbe da sospirare sorridenti come una nonna alla finestra. Scherzi a parte, la tua scelta ci pare assennata proprio perché hai analizzato bene il mercato in relazione alle tue esigenze. Una scelta opposta avrebbe potuto essere altrettanto apprezzabile.

Per il dilemma "48K o stampante?", noi consigliamo a chi comincia di attrezzarsi prestissimo della stampante, che con un po' di pratica di programmazione si scopre essere non uno sfizio ma una necessità; per i 48K c'è sempre tempo.

Grazie per i disegnini (bellissimi) e un saluto al piede intruso.

## SOFTWARE PER COMMODORE 64

*Ho 20 anni e vi seguo fin dal primo numero. Ho intenzione di comprare un Commodore CBM 64 e vorrei che ne parlaste sulla rivista. I programmi del Vic 20 su cartuccia e su cassetta vanno anche sul 64? Se no, cosa potete dirmi del suo software? Come mai non riesco a trovare nulla che ne parli?*

Il Vic 20 e il CBM 64 hanno un microprocessore diverso e quindi il software delle due macchine non è compatibile, mentre lo sono le periferiche (stampante, unità disco, joystick ecc.) Parleremo del 64 quanto prima e, se non l'abbiamo fatto sinora, è proprio perché stavamo aspettando che arrivasse prima un po' di software. La Sirius elettronica di Milano sta però dandosi da fare e stanno arrivando i primi giochi su disco dall'America più altro materiale.

Per informazioni, prova a scrivere o telefonare in via Imperia, 21, tel. 8490400.

Scusa se abbiamo abbreviato un po' la tua lettera, ma le domande erano veramente troppe. Ciao.

## A TREVISO UN CLUB, FORSE...

*Vorrei qualche consiglio per la creazione di un "Club Videogiochi Treviso". Infine vorrei sapere se è naturale che l'Intellivision, dopo qualche ora di gioco, si scaldi fino ad andare in "tilt", cosa che tra l'altro mi impedisce di raggiungere punteggi degni del vostro concorso.*

*Ancora complimenti e auguri per la più videogiocante rivista d'Italia.*

***Roberto Duse, Treviso***

Costituire un club senza finalità di lucro è molto semplice: rivolgiti a un notaio e la cosa, dal punto di vista tecnico e legale, sarà risolta.

Secondo noi le finalità di un VIDEOGIOCHI CLUB dovrebbero essere queste:

1) Riunire gli appassionati, in modo che possano comunicare fra di loro, scambiarsi esperienze e consigli, prestarsi vicendevolmente le cartucce, se non altro per provarle prima di deciderne l'acquisto.

2) Organizzare la competizione in modo da selezionare i migliori "specialisti" dei vari giochi, partecipando così alla Videogara o alle altre gare con maggiori probabilità di successo.

3) Mettersi in contatto, attraverso la rivista, con altri Club, per organizzare storiche disfide e indimenticabili battaglie.

4) Non tralasciare il settore SALE GIOCO, segnalando le novità, ma anche le disfunzioni, i ritardi, la mancanza di certi giochi.

Anche qui creare dei "campioni" e segnalarne le epiche gesta.

5) Attivare il dibattito e poi formulare proposte per una civiltà dei Videogiochi sempe più luminosa.

6) Organizzare, con il reciproco aiuto degli interessati, sedute di creatività (invenzione di nuovi giochi, proposte di iniziative) e anche di programmazione, magari con l'acquisto collettivo di un computer.

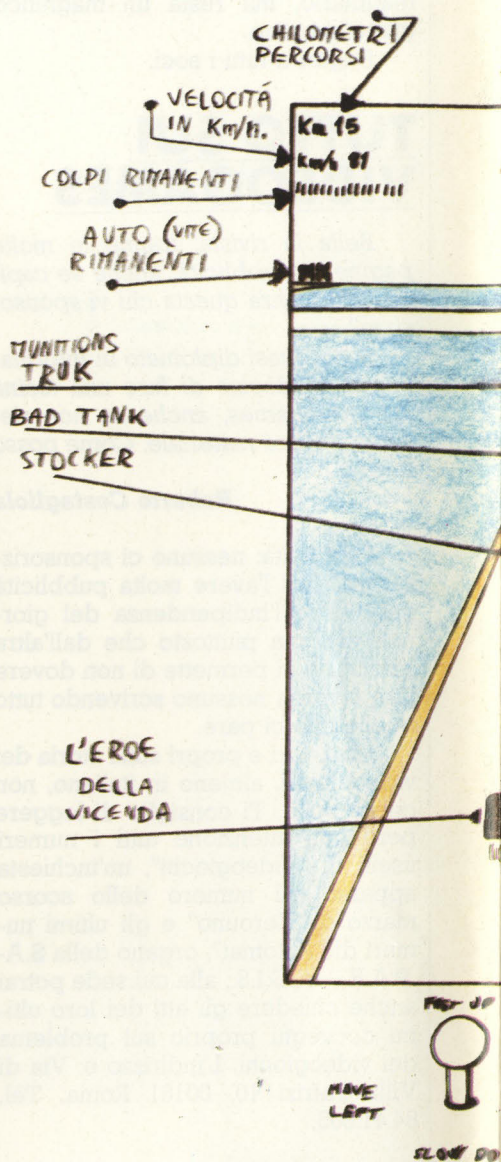
E si potrebbe continuare.

*Carissimi Videogiochi.*
*Ho pensato bene anch'io di mandarvi la sceneggiatura di un videogioco che mi è passato per la testa: il megamagnifico ROAD ATTACK!!*
*I più perspicaci avranno già capito che si svolge in strada, ma siccome non tutti sono "più perspicaci" dico che questo gioco si svolge in strada. Bando agli scherzi, passiamo ad una seria e dettagliata descrizione del gioco.*
Ambiente: *dedalo di strade brulle e squadratissime. Otto sono parallele tra di loro, continue e lunghe trenta chilometri. Tantissime altre, perpendicolari alle prime, servono per congiungerle.*
Obiettivo: *fare a polpette il garage nemico che si trova in fondo ad una delle otto strade. Per farlo bisogna colpire il solito occhio, unico punto debole, che non sta mai fermo un momento (perché questo garage abbia un occhio lo vedremo poi).*
Nemici: *Stockers – sono piccole auto velocissime simili a quelle di formula 2 non hanno armi e cercheranno di andare a sbattere contro la nostra automobilina mandandola in pezzi, se però vengono colpiti col cannone fruttano 200 P.ti.*

*Bad Tanks – questi cercano invece di colpirvi da lontano. Abbastanza lenti, fruttano 300 P.ti (2 colpi per distruggerli).*

*Munitions Truks – questi camions sono nemici solo perché parteggiano per loro ma possono dare esclusivamente dei vantaggi: se colpiti con il cannone fruttano venti munizioni, se invece si era a secco di colpi è sempre possibile andarli ad urtare, in questo modo si ottengono solo dieci colpi.*

*Steel Birds – sono certo i più pericolosi, si trovano solo a cinque chilometri dall'obiettivo volano e possono essere colpiti solo quando si abbassano. Attenzione però! Quando lo fanno sparano Due missili e si rialzano subito; fruttano cinquecento punti.*

*Garage – è triste imparare che l'occhio del garage serve per vedere dove è l'avversario e spararGli fino alla nausea. Ha infatti ben sette bocche da fuoco. Vale 3000 P. ti.*
Comandi: *(da sinistra a destra) un joystick, mosso a destra o a sinistra sposta l'automobile nella relativa direzione, in alto accelera (max 120 km/h.) in basso decelera (min 5 km/h.). Un pulsante per cambiare strada (si vedrà come). Un pulsante per sparare.*
Svolgimento: *si introducono L. 200 nella macchinetta indi si preme il pulsante "1 player" (per ora non è prevista la versione a due players). Compare la macchina in strada che già viaggia ai suoi bravi cinque chilometri orari, dopo neanche mezzo chilometro ecco arrivare Stockers e Bad Tanks (combattere).*
*In alto a sinistra controllare sempre i*

*chilometri percorsi (segna solo quelli percorsi sulle strade principali) infatti quando si è sul ventitreesimo bisognerebbe vedere all'orizzonte la punta dell'antenna radar del garage, se ciò non avviene bisogna cambiare strada finché non la si trova. Al venticinquesimo chilometro ecco arrivare gli Steel Birds, contemporaneamente scompaiono Stockers, Bad Tanks e anche i Munitions Truks.*

*Premesso che toccando i bordi della strada non ci si fracassa, vediamo come si cambia strada. Ci si porta a contatto con il bordo da cui si prende la traversa che si vuole utilizzare, quando l'auto non tocca più il bordo perché è sulla strada si preme il pulsante "change road", ed ecco che lo schermo si gira, Arrivati in fondo alla trasversale il cambio con la strada principale avviene automaticamente. Dimenticavo, i nemici sono anche sulla trasversale.*

*Se si arriva al trentesimo chilometro senza aver trovato il garage si va a sbattere, si perde un'auto e si ricomincia dal ventitreesimo Chilometro.*

*Se invece si esauriscono i colpi senza essere riusciti a colpire l'occhio ci si può andare contro, il risultato è lo stesso di quando lo si colpisce col cannone (si ottengono punti e si passa allo schermo successivo) ma in più si perde un'automobile.*

*Nuove auto a 10000 e a 30000 punti.*

*Punteggio: oltre ai punteggi già citati (vedi "Nemici:"), abbiamo 100 P.ti ogni chilometro percorso. Ogni schermo vede aumentare ogni punteggio del 50% rispetto a quello precedente.*

*Buon Divertimento.*

***Ricc***

## HO UNA SCHEDA.

*Sono da poco tempo in possesso di un kit o scheda di un gioco da bar, e più precisamente del famoso "Good Luck" ossia il poker "mangiasoldi" conosciuto anche col nome di "Bonne Gagne".*

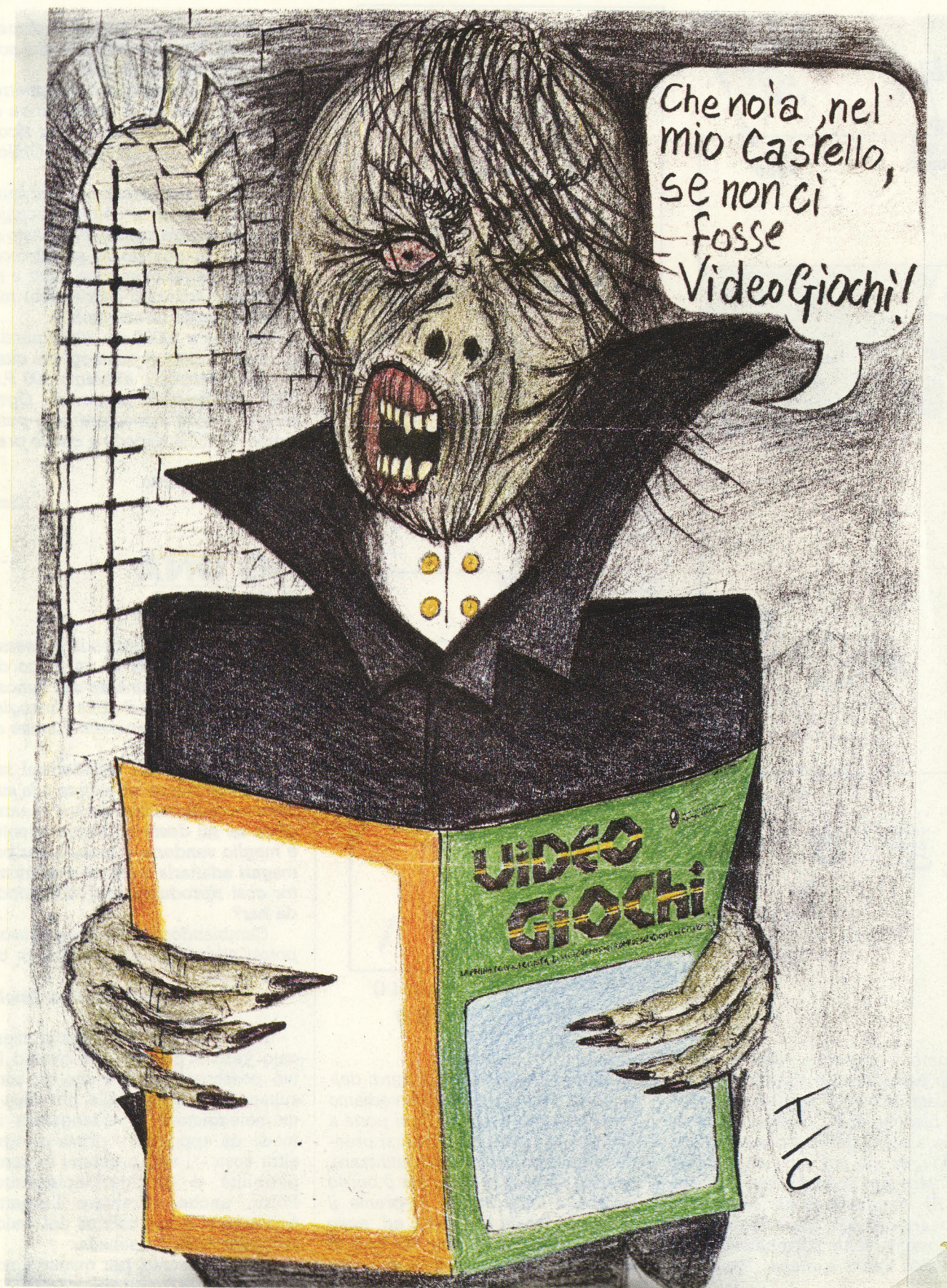
*Per prima cosa desidererei sapere il suo prezzo all'incirca e la sua commercializzazione; inoltre vi sarei grato se mi deste un suggerimento: è meglio venderla, o tenerla per poi magari adattarla a una tv o un monitor così riproducendo il videogioco da bar?*

*Cambiandogli i microprocessori potrei addirittura trasformarla in un altro gioco!*

***Cesare Guerra, Imola***

Non riteniamo che esista un mercato vero e proprio per quanto in tuo possesso: occorre che tu, consultando le Pagine Gialle, ti rivolga a un noleggiatore di videogames in modo da appurare – prima di ogni altra cosa – i vari problemi di compatibilità e di interfacciamento. Potrai anche affrontare l'aspetto economico, e farti un'idea del "valore" reale della tua scheda.

Escluderemmo, per quanto a no-

Che noia, nel mio Castello, se non ci fosse VideoGiochi!
VIDEO GIOCHI
T/C

stra conoscenza, la possibilità di "cambiare i microprocessori", o di adattarla a una tv o a un monitor, così com'è.

## 3 DOMANDE, 3 RISPOSTE

*1) Benché sia già presente nei negozi da un mesetto circa non vi ho ancora sentito esprimere un parere sulla base VECTREX della MB Electronics. Quando la recensione? Cosa ne dite delle cartucce? È vero che posside una memoria di 64 K? Sono previste delle espansioni?*

*2) Ho intenzione di imparare a programmare su Computer cosa mi consigliate considerando che non ne so quasi nulla? Che ne dite del- l;ATARI 800? e dello Spectrum? è così complicato imparare a "fare qualcosa di decente"?*

*3) Dove trovate i giochi da bar di cui fate le recensioni? Da quando avete pubblicato l'articolo su "Joust" i proprietari di sale giochi non vivono più in pace nella mia zona di "Caccia".*

*Ringraziando in anticipo e porgendo i più ossequiosi salamelecchi saluto la redazione di una così audace rivista.*

**Luca Lanza, Torino**

1) Abbiamo avuto per le mani una base Vectrex quando la sua commercializzazione era ancora incerta: non avremmo quindi potuto pubblicarne una recensione. Poi la MB l'ha chiesta di ritorno, e non siamo più riusciti ad averla in redazione. Cogliamo noi stessi l'occasione per sollecitare la Ditta in questione, anche perché non sarebbe serio pubblicare una prova "a memoria".

Ad ogni modo pensiamo che quello della Vectrex sia un sistema molto originale, in cui i progettisti hanno fatto scelte precise e anche coraggiose. Rinunciando al colore, ad esempio, optando per il dettaglio e la precisione del segno. Dotare il videogame di un monitor proprio, e di un vero monitor, è un passo senz'altro innovativo, ma non del tutto convincente: uno dei punti di forza della diffusione del home computing, videogame incluso, è proprio quello di sfruttare il video domestico, già esistente, in modo da alleviare il costo eliminando il componente senza dubbio più oneroso.

2) L'Atari 800 è stato un ottimo computer: se ne trovano ancora in giro, ma ormai è fuori catalogo, e sarà quanto prima rimpiazzato dai più moderni 600 XL e 800 XL: tuttavia se hai delle buone occasioni puoi approfittarne tranquillamente, salvo poi non rammaricarti troppo quando ti accorgerai delle numerose migliorie apportate nei nuovi modelli. Il software – punto forte di Atari – sarà comunque totalmente intercambiabile. Quanto allo Spectrum, se leggi VIDEOGIOCHI sai che lo riteniamo uno dei più validi esempi di home computer: è un po' atipico, e in questa sua distanza dalla produzione d'oltreoceano sta insieme la sua validità e, per certi versi, il suo limite.

3) Nei bar: li cerchiamo, e abbiamo una nostra "rete" di informatori. Del resto ogni nostro lettore può fornirci indicazioni e segnalazioni.

## C'È QUALCHE ALTRO TELEPLAY?

*Dei miei amici, mi hanno regalato un Videogioco TELEPLAY della Nordmende (naturalmente i miei amici erano tedeschi) con 4 cassette: battaglia aerea, labirinto oppure gatto e topo, odissea nello spazio, e un'altra contenente il tris (o tic, tac, toc) tiro alla papera e disegno.*

*Fatta questa premessa vorrei sapere: se è possibile pubblicare, nella vostra rivista, il catalogo delle altre cassette TELEPLAY così che io possa scegliere e farmi mandare dai miei amici le cassette; contattare, se ci sono, altri possessori del mio videogioco, scopo scambio di cassette: vi prego così di pubblicare per intero il mio indirizzo: TREBBI LUCA via ANCONA n. 2 PESARO casella postale 61100. Grazie.*

*Tanto che va di moda fare una seconda versione di un gioco famoso vedi: Pac Man, Pac Man il grande; Donkey Kong, Donkey Junior; a me è venuta l'idea di fare Crazy Climber II.*

*Lo scopo è lo stesso, arrivare in cima al palazzo ma oltre all'avvoltoio ai pesi ai vasi al gorilla ecc. come nemico del povero scalatore metterci anche il Killer, che compare ogni tanto da una finestra e invece di sparare in basso spara a destra o a sinistra rendendo più difficile l'arrivo alla vetta.*

*Poi ho pensato anche a Crazy Climber: per salvarlo da eventuali cadute ha nelle spalle un paracadute così invece di precipitare torna indietro da varie finestre.*

*Ciao, che ve ne pare?*

**Luca Trebbi, Pesaro**

Non pubblichiamo recensioni di giochi non presenti sul nostro mercato: sarebbe un vero e proprio furto di spazio a tutti i possessori di sistemi "ufficiali". Tuttavia, come vedi, abbiamo pubblicato il tuo appello. E le tue idee, non male davvero.

## AL VERDE, MA TROPPO ESOSO

*La vostra rivista è l'unica che leggo dall'A alla Z.*

*Non v'è proprio nulla che possa annoiare. Mi piacerebbe contattare quel pitfallista che vi ha scritto nell'ultimo numero, per sapere i suoi trucchi.*

*Riguardo alla pagina "Bonus" ho notato la presenza di "Beauty and the Beast" nella gara:*

*Se contate solo il punteggio puro e semplice, senza tenere conto del livello, questo gioco diventa troppo semplice.*

*Basta infatti cadere volontariamente prima di giungere alla sommità del Grattacielo del 1° schema, per ripeterlo fino all'infinito.*

*Si potranno realizzare punteggi astronomici già nel solo 1° schema!*

*La velocità potra anche aumentare, ma le bocce non si divideranno mai!*

*Purtroppo in questo periodo ho bisogno di parecchi soldi per cui ho deciso di vendere il mio Intellivision (con molti rimpianti) che giudico assai superiore ad ogni "Videogames" attualmente in commercio.*

*Vi ho spedito così il cartellino del "lo vogliamo, non lo vogliamo più" ma solo adesso mi accorgo che il prezzo che ho richiesto è stato forse un po' eccessivo, così vi pregherei di cambiare 750.000 (trattabili) in 600.000*

*Vi prego di non dimenticarlo.*

*In ogni modo riscrivo il testo dell'offerta.*

*Vendo Base Intellivision praticamente nuova (2 mesi) con sette magnifiche cassette:*
*Pitfall! (activision) – Beauty and Beast (Imagic) – Demon attack (Imagic) – Basketball – armor battle – Tron Deadly Discs. e Star Strike.*
*Tel. 803177 (0586) (dalle 13,30-14,20 e 20,30 in poi)i – Livorno 57100 – Via Pisacane 18*

***Giovanni Grasso***

## W I PROGRAMMATORI UMILI LAVORATORI!

*Ho 18 anni e sono un neoappassionato di computer. Vi prego: trattate il computer su più pagine e non date retta al pazzo che strilla: W i Videogiochi!*

*Nelle vostre recensioni dedicate troppo spazio al gioco in sè mentre troppo poco è il tributo dato al programma e soprattutto al programmatore. L'unica casa che ragiona nel modo giusto è l'Activision, che dà voce a chi ha sgobbato su una tastiera alfanumerica per il piacere dei maniaci del joystick, per i videofolli dal dito facile.*

***Raffaele Valsenise, Roma***

Prima di tutto scusa se ti abbiamo sforbiciato un po' la lettera, ma proprio non ci stava tutta. Per quel che riguarda lo spazio da dare a chi i giochi li programma, terremo presente il giustissimo consiglio, anche se videofolli lo siamo un po' anche noi. Programmare e giocare però non sono due attività incompatibili, ti pare?



## TUTTO SUL "CARDAPTOR"

*Carissimi amici di V.G., vi scrivo solo ora perchè finora non ho avuto nè critiche né domande da farvi. Adesso però vorrei sapere tutto quello che riguarda il "cardaptor" che consente di adattare le cartucce Atari al Commodore Vic 20. Verrà importato in Italia?*

*Quando?*

*Il modello in commercio negli Usa è compatibile con il Vic e le cartucce Atari vendute in Italia?*

*A chi rivolgersi per averlo?*

*Rispondetemi e... in bocca al lupo, anzi, al Ghost di Pac Man.*

***Paolo Galvani, Arese (Mi)***

Caro Paolo, siamo stati proprio noi a segnalare alla Commodore-Italia l'esistenza di questo fantomatico "Cardaptor" del quale abbiamo visto la pubblicità su una rivista americana. Il nostro dovere l'abbiamo fatto, ora spetta a loro decidere se importarlo, quando e a che prezzo.

Riteniamo che non ci siano problemi di compatibilità tra Usa e Europa, anche perché esiste un importatore del "Cardaptor" in Inghilterra.

In bocca al Ghost anche a te!

## PROGRAMMARE, CHE PROBLEMA...

*Spettabilissima redazione, ho 14 anni e vorrei chiedere cosa consigliereste di fare a uno come me, non molto esperto nel campo, che volesse imparare a programmare in Basic comprandosi un home computer.*

*Auguroni per la vostra straordinaria rivista (anche se non servono)!*

***Tommaso Imbimbo (detto Tommy), Livorno***

Consiglio: comprati un home computer, studiati per bene il manuale, applica le lezioni di List pubblicate finora su VIDEOGIOCHI (che speriamo tu abbia religiosamente conservato) e se proprio vuoi saperne di più senza faticare troppo acquista i programmi già fatti tipo "Corsi di Basic" che ogni home computer ha in catalogo.

Aspettiamo che tu diventi un drago e ci mandi presto qualche bel gioco inventato e programmato da te!

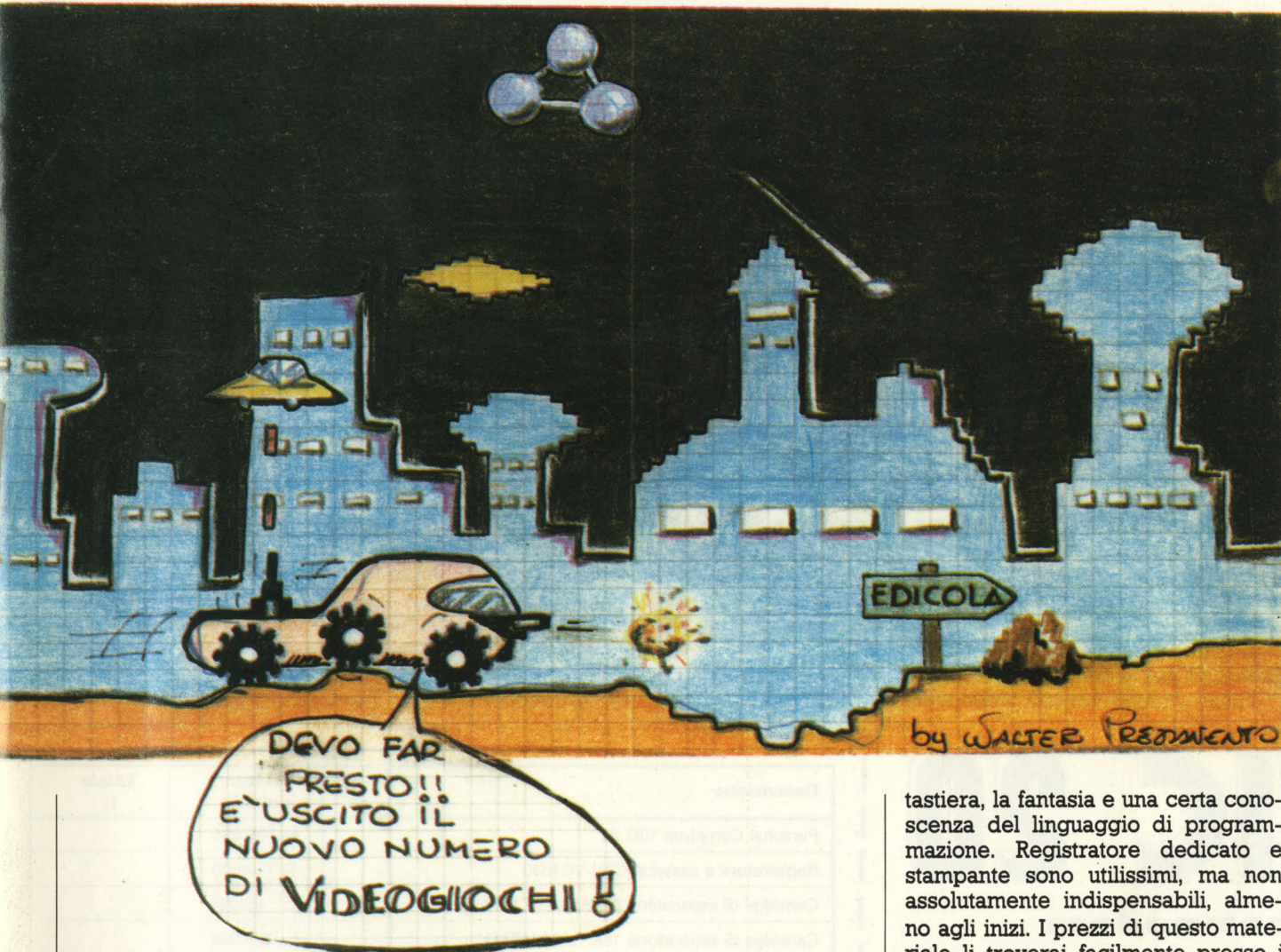
## VIDEOGARA E GIOCOMPUTER

*Ho 15 anni e sono un appassionato videogiocatore. Vorrei saper perché avete escluso dalla videogara e dalla supervideogara i giocomputer. Forse non ritenete questi giochi all'altezza di quelli delle consolles?*

***Emanuele Gipolloni, Rieti***

Rispondiamo a te e a tutti quelli che ci hanno posto la medesima domanda: il mondo del software per home e personal computer sta diventanto tanto vasto da mettere in difficoltà persino gente superesperta come noi (vanitosi, eh?). In più il confine tra gioco, software educativo e di altro genere si va facendo sempre più labile, rendendo difficile se non impossibile seguire gli hi-scores di tutti i giochi di tutti i computer.

Facciamo così allora: se qualcu-

no di voi ottiene un punteggio che reputa eccezionale, ci mandi la foto dello schermo e magari anche la sua. Da parte nostra saremo ben contenti di pubblicarla, magari insieme ai trucchetti che ci racconterà di aver usato per arrivare tanto in alto.

Forza, sotto coi joystick!

## PROGRAMMARE UN VIDEOGIOCO

*Carissima redazione di Videogiochi, da poco seguo la vostra rivista (un vero capolavoro). Vi pregherei di rispondere ad alcune domande:*

*1) Ho saputo che mi regaleranno un VIC 20. Cosa devo comprare per far si che io riesca a creare un videogioco come quelli da bar?*

*2) Quanto mi verranno a costare queste espansioni per il VIC 20?*

***Gino Barellini, Livorno.***

Quando parli di "creare un videogioco come quelli da bar" intendi programmare o avere delle cartucce già fatte? Nel primo caso, ahitè, il lavoro è assai duro e comunque non è possibile creare un videogame con giocabilità, velocità e dettaglio grafico pari a quelli delle grandi macchine, usando il linguaggio Basic. Col Basic si possono fare cose egregie, come potrai vedere nelle pagine dedicate al Vic, dove pubblichiamo programmi fatti proprio da voi lettori. Tra questi però e un videogame "vero" ne corre.. Comunque per fare programmi del genere non ti occorre altro che la tua tastiera, la fantasia e una certa conoscenza del linguaggio di programmazione. Registratore dedicato e stampante sono utilissimi, ma non assolutamente indispensabili, almeno agli inizi. I prezzi di questo materiale li troverai facilmente presso i negozi che vendono i computer Commodore.

## QUANTI PROGRAMMI SI POSSONO MANDARE?

*Egregia Redazione, per prima cosa mi devo congratulare con voi per la bellissima rivista. Vorrei sapere se alla videogara si può partecipare con 2 o più cassette e se esiste un cartridge per il vcs ATARI (di cui sono fierissimo possessore) simile al gioco per Intellivision "shark shark". I miei auguri per la rivista e rinnovati complimenti ai redattori.*

***Teo Assimakopulos***

1) Grazie per i complimenti, ami-

co Teo;

2) Se ti stai riferendo alla gara di programmazione a cui avevamo dato il nome di "Computition", la risposta è sì, si possono mandare tutti i programmi che si vuole;

3) Il gioco di cui parli non esiste per il VCS dell'Atari;

4) Grazie ancora e salutoni.

## GIOCARE COL CBM 64

*Sono un quattordicenne appassionato di computer e videogames.* (... seguono 10 righe di complimenti alla rivista che tralasciamo per modestia.) *Da un mese ho acquistato un Commodore CBM 64 e, tra un print e l'altro, ho adoperato il mio sistema come consolle per videogames. Innanzitutto, cosa ne pensate circa quest'ultima utilizzazione del mio personal?*

*Quante sono le cartucce gioco disponibili per il 64?*

*Posso partecipare alla videogara con Radar Rat Race, dove vanto un record di ben 70.700 punti? E con la cartuccia Sea Wolf, dove ho totalizzato 107.600 punti?*

*P.S. Vi aspetto ansiosamente in edicola!!!*

***Natale Maniaci, Messina***

**LUCA MARCANTONIO**

Noi pensiamo che il CBM 64, oltre che un buon computer, sia anche un ottimo videogioco. La disponibilità di software di questo tipo è in costante aumento e ogni giorno appaiono sul mercato nuove cartucce. Le più belle (a nostro insindacabilissimo giudizio) le recensiremo su "Videogiochi".

Per quanto riguarda la videogara, vale anche per te la risposta data a Teo Assimakopulos.

## PARTECIPATE ALLA VIDEOGARA

Se il gioco oggetto del vostro punteggio è uno di quelli inseriti nella SUPERVIDEOGARA, allora nelle note scrivete chiaramente e bene in grande SVG e basta!

**NOME** ____________________

**COGNOME** ____________________

**INDIRIZZO** ____________________

**ETA'** __________ **CITTA'** __________

**GIOCO** ____________________

**MARCA** ____________________

**SISTEMA (BASE)** ____________________

**PUNTEGGIO O RECORD** ____________________

**NOTE** ____________________

____________________

____________________

____________________

**DATA** __________ **FIRMA** __________

LOVOGLIONONLOVOGLIOPIU'

**COMPRO**

____________________

____________________

____________________

____________________

____________________

**VENDO**

____________________

____________________

____________________

____________________

____________________

Per trovarmi:

☐ indirizzo ____________________

☐ telefono: (prefisso) ____________________

☐ orari ____________________

LA CLASSIFICA **VIDEO GIOCHI**

nome ____________________

cognome ____________________

| | DA CASA | | DA BAR |
|---|---|---|---|
| | Marca | Titolo esatto della cartuccia | |
| 1 | | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 4 | | | |
| 5 | | | |
| 6 | | | |
| 7 | | | |
| 8 | | | |

ETA' ______ INDIRIZZO ____________________

# DONKEY KONG JR.®

## RIUSCIRA' A LIBERARE IL SUO PAPA'?

# DA OGGI IL NUOVO

## VIDEO FLIPPER ELETTRONICO DA TAVOLO

Il famoso Donkey Kong da tavolo della Nintendo è ora anche in Italia ed è distribuito presso i migliori negozi di giocattoli e le più importanti cartolerie dalla OTO, distributore esclusivo della Nintendo in Italia.

**ATTENZIONE**

**l'unico vero ed originale gioco Donkey Kong JR è in scatola sigillata e contiene la garanzia totale OTO.**

Per conoscere il nome del nostro rivenditore autorizzato più vicino a voi, o per avere informazioni su tutti i giochi da tasca o da tavolo della Nintendo, scrivere o telefonare alla OTO s.p.a., ufficio marketing, Largo De Dominicis, 7. Roma - Tel. 4387641.

OTO

*distributore esclusivo per l'Italia*

## HIT BAR

*CLASSIFICA DEI PIU' VOTATI*

| Nov. | | Ott. | Titolo del gioco |
|---|---|---|---|
| 1 | = | 1 | **POPEYE** |
| 2 | = | 2 | POLE POSITION |
| 3 | ↑ | 7 | DONKEY KONG |
| 4 | ↓ | 3 | TURBO |
| 5 | ↑ | 10 | ZAXXON |
| 6 | ↑ | 8 | TARZAN |
| 7 | ! | — | TRON |
| 8 | ↓ | 9 | MOON RANGER |
| 9 | ↓ | 6 | PENGO |
| 10 | ↓ | 5 | PAC-MAN |
| 11 | ↓ | 4 | Q BERT |
| 12 | ↓ | 11 | FROGGER |
| 13 | ! | — | LADY BUG |
| 14 | = | 14 | TIME PILOT |
| 15 | ! | — | KANGAROO |

Ancora Popeye e Pole Position questa volta accompagnati dal pazzo gorilla in 3ª posizione. Torbo invece scende accompagnato da Moon Ranger, Pengo, Pac Man, Q Bert e Frogger.
Tre nuove entrate: Tron al 7° posto, la dolce Lady Bug al 13° e Kangaroo al 15°.
Stabile Time Pilot al 14° posto.

## HIT BAR

*CLASSIFICA DEI PIU' GETTONATI*

| Nov. | | Ott. | Titolo del gioco |
|---|---|---|---|
| 1 | = | 1 | **POLE POSITION** |
| 2 | ! | | XEVIOUS |
| 3 | ! | — | GYRUSS |
| 4 | ! | — | TURBO |
| 5 | ! | — | DRACULA |
| 6 | ↑ | 9 | POPEYE |
| 7 | ! | — | TRON |
| 8 | ↓ | 6 | MONEY MONEY |
| 9 | ↓ | 3 | BUCK ROGERS |
| 10 | ! | — | NIBBLER |
| 11 | ↑ | 15 | MOON RANGER |
| 12 | ↓ | 2 | DONKEY KONG |
| 13 | ↓ | 8 | LADY BUG |
| 14 | ↓ | 4 | Q-BERT |
| 15 | ! | — | PAC-MAN |

Pole Position ancora primo nella griglia dei giochi più gettonati, ma come se questo non bastasse, ci pensa il quarto posto di Turbo a confermare il vostro gradimento per le video-corse automobilistiche.
Tantissime nuove entrate che vanno da Xevious, Gyruss, Turbo, Dracula, Tron, Nibbler e ... indovinate un po'! Pac-man al 15° posto. Popeye e Moon Ranger in salita.

**HAI UN SOLO MODO PER PORTARE**

**VOTALO!**

# VIDEOGIOCHI HIT

## *CLASSIFICA SECONDO I NOSTRI LETTORI*

| Nov. | | Ott. | Titolo del gioco | Marca |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | 2 | **DRACULA** | Imagic |
| 2 | ↑ | 3 | LOCK'N'CHASE | Mattel |
| 3 | ↓ | 1 | PITFALL | Activision |
| 4 | ↑ | 8 | TRON DEADLY DISCS | Mattel |
| 5 | ↑ | 9 | DEMON ATTACK | Imagic |
| 6 | ↑ | 7 | RIVER RAID | Activision |
| 7 | ↓ | 6 | SOCCER | Mattel |
| 8 | ↑ | 12 | TENNIS | Mattel |
| 9 | ↓ | 5 | DONKEY KONG | Coleco |
| 10 | ! | — | BEAUTY & BEAST | Imagic |
| 11 | = | 11 | PHOENIX | Atari |
| 12 | ↓ | 4 | PAC MAN | Atari |
| 13 | ! | — | DEFENDER | Atari |
| 14 | ! | — | ADVANCED D. | Mattel |
| 15 | ↓ | 10 | VANGUARD | Atari |

Dracula torna in prima linea, mentre Pitfall perde 2 posti e ne approfitta Lock'n'Chase per salire in 2ª posizione.
Tron I, Demon Attack ed il favoloso River Raid salgono di parecchie posizioni, mentre con l'arrivo del freddo tornano in auge i giochi di simulazione sportiva.

**IL TUO VIDEOGIOCO AL SUCCESSO:**

**VOTALO!**

# I 15 PIÙ

## *CLASSIFICA DEI 15 VIDEOGIOCHI PIÙ VENDUTI NEI NEGOZI ITALIANI*

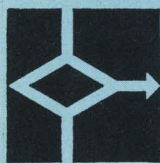
| Nov. | | Ott. | Titolo del gioco | Marca |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | 4 | **DRACULA** | Imagic |
| 2 | ↑ | 9 | MS. PAC-MAN | Atari |
| 3 | ↑ | 6 | DONKEY KONG | Coleco |
| 4 | ! | — | ANDVANCED D. | Mattel |
| 5 | ! | — | BURGER TIME | Mattel |
| 6 | ! | — | ZAXXON | Coleco |
| 7 | ↑ | 12 | RIVER RAID | Activision |
| 8 | ! | — | POLE POSITION | Atari |
| 9 | ↓ | 8 | LOCK'N'CHASE | Mattel |
| 10 | ↓ | 7 | CENTIPEDE | Atari |
| 11 | ! | — | REALSPORTS TENNIS | Atari |
| 12 | ↑ | 15 | ATLANTIS | Imagic |
| 13 | ! | — | DEMON ATTACK | Imagic |
| 14 | ! | — | KANGAROO | Atari |
| 15 | ! | — | JUNGLE HUNT | Atari |

Dopo le sorprese dell'ultima classifica, Dracula dell'Imagic torna in testa per il terzo mese non consecutivo. Addirittura spariscono dai 15 più gli ex-leader Vanguard e Pitfall (!), mentre i due titoli CBS Donkey Kong e Zaxxon conquistano posizioni di tutto rispetto. Da sottolineare anche la presenza di ben sei giochi Atari, particolarmente di Ms. Pac-man "damigella d'onore" per questo mese. Ritorna Demon Attack al 13° posto, in discesa Lock'n'chase e Centipede.

Grande fermento, grandi iniziative! Cominciamo da Computer Play, Palazzo delle Stelline, Milano, 2 e 3 dicembre 1983. Lì c'è un'iniziativa, chiamata Call for Games: una gara aperta ai giochi informatici utilizzabili su elaboratori personali e home computers. Programmi didattici, video games, business games, war games, scacchi, simulazione di gioco a carte ecc. I giochi saranno ammessi previo un controllo da parte del comitato promotore e verranno classificati in tre categorie:

1) proposti da un singolo appassionato
2) proposti da gruppi scolastici
3) proposti da aziende

La valutazione avverrà da parte di un Comitato di Programma, di cui farà parte anche VG, e dal pubblico secondo una scala di valori che prenderà in esame: fascino, qualità del software, valore innovativo, verosimiglianza, semplicità di impiego.

Saranno in loco i principali home computer cui sarà consentito il libero accesso ai concorrenti. Il software presentato dovrà essere memorizzato su supporto magnetico (disco o cassetta) ovviamente compatibile con il sistema utilizzato. I concorrenti – e voi, carissimi Videogiocatori, dovrete essere numerosissimi! – dovranno segnalare alla segreteria la loro intenzione di partecipare alla gara, la categoria in cui intendono concorrere, il nome del gioco proposto, il sistema impiegato. Segreteria: AICA, 02/784969, 02/784970.

computer play® 83

# CLUB ACTIVISION

Probabilmente chiunque possieda un videogame Activision – e dovreste essere in molti, visti i risultati che i giochi di questa casa ottengono nella HIT GAMES – sa che per ogni gioco è istituito un Club, e che ogni club coincide in pratica con un torneo continuo a suon di record. La dinamica è la solita: fotocolor del punteggio.

Ecco alcuni rusltati:

GRAND PRIX Gioco 2 Serio Filippo, Napoli 54,82 gioco 4 Roberto Bramuzzi, Milano 45,60 (1')

BARN STORMING (gioco 1) Antonio Martini, Segrate 32,87 (gioco 3) Andrea Torsi, Livorno 53,59

STARMASTER (gioco E) Federico Polanzan, Abano Terme 3.695 (gioco L) Marco Vannetti, Venezia 5.917 (gioco W) Pietro Polastri Nenni, Milano 7.808 (gioco S) Stefano Oreiller, Torino 9.298

CHOPPER COMMAND Marco Micheletti, Biella 999.999

PITFALL Marino Vignali, Milano 114.000

SPIDER FIGHTER Antonio Martini, Segrate 900.000

RIVED RAID Massimo Tabasso, Savigliano 123.510

SKY JINKS Andrea Giannone, Milano 36,28

HAPPY TRAILS (vers. Intellivision) Mario Pastore, Napoli 29,291

# TROPPE GARE?

Ed ecco alcune delle prime risposte giunte qui in redazione:

**1)** ***Una gara di videogames domestici è sempre interessante?***

- Un gara di videogiochi domestici non è sempre interessante in quanto non tutti posseggono a casa propria una consolle per video-games.

  Marco Pesaresi – Rimini

- Si e nel mio caso da quando sono iniziate questo tipo di fare ho comprato esclusivamente cartucce incluse in concorsi, soprattutto perché, oltre a poter vincere dei premi, mi piace avere un punto di riferimento con cui confrontarmi.

  Giorgio Novella – Albisola

**2)** ***È più interessante una gara videogiochi da casa o una gara videogiochi da bar?***

- Una gara di videogiochi da bar può essere più divertente di una casalinga. C'è spazio per tutti.

  Luca Marucchi – Napoli

**3)** ***La ricchezza del premio è un fatto determinante per creare interesse e partecipazione ad una gara***

- La ricchezza di un premio non è molto importante, io partecipo alla Videogara soprattutto per vedere il mio nome stampato nella pagina di Bonus, perciò se c'è il premio molto, ma molto meglio.

  Andrea Natella

- Il vile denaro corrompe tutti.

  Roma

**4)** ***Il premio più ambito è; a) un oggetto; b) una somma di denaro; c) un viaggio;***

Una somma in denaro.

Stefano Pasquini – Urbino (PS)

Una somma in denaro.

Anselmi Giorgio – Pulgnago

Nell'ordine: 1) Denaro; 2) Oggetto; 3) Viaggio.

Giorgio Novella – Albisola

**5)** ***Segna di tutte le gare di cui ha parlato Videogiochi in Bonus quelle che ti hanno "tentato" di più.***

- Le gare che mi hanno tentato di più sono: "Videogara" e "Donkey Kong Contest".

  Luca Marucchi – Napoli

- Videogara e Campionato mondiale Atari.

  Anselmi Giorgio – Pulgnago

# VIDEOGARA

*Mentre la consorella Supervideogara incorona il primo vincitore, la Videogara si ingrandisce a vista d'occhio e sta per tagliare l'ambito traguardo dei 100 giochi in gara. Tanti giochi, ma pochi vincitori: Bruno Ballarini ha infranto la barriera del 999.999 con CHOPPER COMMAND (Activision) e Giovanni Carbonara è arrivato a fondo scala con la CORSA A CRONOMETRO della Philips. Bravi entrambi, avranno l'abbonamento a VIDEOGIOCHI.*

***AAA – Alessandro Pacini di Ripa di Seravazza... qual è il tuo indirizzo?***

| titolo | marca | mese | record | nome cognome |
|---|---|---|---|---|
| AMIDAR | PARKER | 1 | 13.296 | Riccardo Gallazzi Alessandria |
| ATLANTIC | IMAGIC | - | 999.390 | Michele Del Vecchio Napoli |
| ASTEROIDS | ATARI | 1 | 99.990 | Enrico Zanetti Legnano (MI) |
| AIR SEA BATTLE | ATARI | 1 | 99 | Luca Trombetta Bologna |
| ATTACCO GALATTICO | PHILIPS | - | 180 | Vincenzo Dolgetta Sarno |
| AUTO RACING | MATTEL | - | 2,56 | Franco Cainevo Prato |
| ASTROSMASH | MATTEL | - | 4.402.365 | Antonio Bachiorri Faenza (RA) |
| BATTAGLIE SPAZIALI | PHILIPS | - | 829 | Giuseppe del Vecchio Giovinazzo (BA) |
| BOWLING | ATARI | - | 209 | Daniele Zambrini Imola (BO) |
| BARNSTRORMING | ACTIVISION | - | 0: 32,24 | Francesco Bassetti Cividale Del Friuli (UD) |
| BEAUTY & BEAST | MATTEL | - 64.450 | SUPER 15 | Ugo Minguzzi Firenze |
| BOWLING | PHILIPS | 1 | 264 | Luigi Castiglioni Varese |
| BOWLING | MATTEL | 1 | 290 | Alessandro Helman Sampierdarena (GE) |
| BREAKOUT | ATARI | 1 | 864 | Luca Intoppa Roma |
| COSMIC CREEPS | TELESYS | - | 50.300 | Massimo Tabasso Savigliano |
| CENTIPEDE | ATARI | - | 164.677 | Carlo Fascina Noale (VE) |
| CASINÒ | ATARI | 1 | 9.990 | Giuseppe Riccio Piacenza |
| CRAZY GOBBLER | HANIMEX | 2 | 190.140 | Roberto Cuttone Catania |
| *CHOPPER COMMAND | ACTIVISION | 3 | 999.999 | Bruno Ballarini Bollengo (TO) |
| CORSA A CRONOMETRO | PHILIPS | 3 | 9.999 | Giovanni Carbonara Triggiano (BA) |
| COSMIC ARK | IMAGIC | - | 100.010 | Daniele Zambrini Imola (BO) |
| DONKEY KONG | COLECO | - | 997.600 | Angelo Zizzardi Roma |
| DRACULA | IMAGIC | - | 97.125 | Mario Fresi Brugherio (MI) |
| DODGE'EM | ATARI | 1 | 999 | Matteo Fontanesi Parma |
| DRAGON FIRE | IMAGIC | 1 | 110.660 | Giorgio Berri Roma |
| DEFENDER | ATARI | 2 | 999.990 | Davide Oddono Verona |
| E.T. | ATARI | 1 | 820.654 | Alessandro Frizzi Livorno |
| EMPIRE STRIKES BACK | PARKER | 1 | 9.785 | Pierluigi Lugasi S. Lazzaro (BO) |
| FROG BOG | MATTEL | - | 680 | Paolo Trizzino Roma |
| FIRE FIGHTER | IMAGIC | 1 | 00.06 | Tita Gerosa Lecco (CO) |
| FROGGER | PARKER | 1 | 9.999 | Bruno Ballarini Bollengo (TO) |
| FREEWAY | ACTIVISION | 1 | 34 | Mario Marinucci Milano |
| GRAND PRIX | ACTIVISION | - | 0:29,59 | Giovanni A. Camelia Napoli |

## LA PAGINA DELLE GARE

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| GANGSTER'S ALLEY | SPECTRAVISION | - | 69.510 | Tita Gerosa Lecco (CO) |
| GOLF | ATARI | - | 33 | Roberto Capezzuoli Firenze |
| GOLF | PHILIPS | - | 34 | Luca Cappellini Milano |
| GORILLA | PHILIPS | 1 | 100 | Andrea Machini Vimercate (MI) |
| HAPPY TRAILS | ACTIVISION | - | 30 | Alberto Biotti Milano |
| ICE TREK | IMAGIC | - | 28.880 | Roberto Rivera Torino |
| JOURNEY ESCAPE | DATA AGE | - | 519.100 | Tita Gerosa Lecco (CO) |
| KABOOM! | ACTIVISION | 1 | 82.838 | Antonio Martini Segrate (MI) |
| LOCK'N'CHASE | MATTEL | - | 60.301.480 | Andrej Spacal Trieste |
| LASER BLAST | ACTIVISION | 1 | 1.000.000 | Federico Giannone Milano |
| MISSILE COMMAND | ATARI | 1 | 999.995 | Piergiorgio Lugasi S. Lazzaro (BO) |
| MS PAC MAN | ATARI | 1 | 999.990 | Bruno Ballarini Bollengo (MI) |
| NIGHT STALKER | MATTEL | - | 58.700 | Fabrizio Fabrizi Roma |
| NAVA BLAST | IMAGIC | - | 1.151.450 | Giorgio Reggimenti Saronno (VA) |
| NICHT DRIVER | ATARI | 1 | 99 | Gianni Tartara Robossomero |
| OUTLAW | ATARI | 1 | 19-10 | Tita Gerosa Lecco (CO) |
| PLANET PATROL | SPECTRAVISION | - | 99.780 | Roberto Zambrini Imola (BO) |
| RIVER RAID | ACTIVISION | - | 166.850 | Danilo Feroce S. Fruttuoso di Monza |
| RAIDERS OF THE LOST ARK | ATARI | - | 18 e 1/2 | Daniele Zambrini Imola (BO) |
| RIDDLE OF THE SPHINX | IMAGIN | 1 | 337.107 | Daniele Zambrini Imola (BO) |
| SPIDER FIGHTER | ACTIVISION | - | 900.000 | Danilo Sveltoni Cesano Boscone (MI) |
| SEA QUEST | ACTIVISION | - | 181.390 | Tita Gerosa Lecco (CO) |
| SPIDER MAN | PARKER | - | 12.460 | Daniele Zambrini Imola (BO) |
| SCI | PHILIPS | - | 13,3 | Giorgio di Tomassi Tolentino (MC) |
| SPACE ARMANDA | MATTEL | - | 232.440 | Mauro Mascolo Gragnano (NA) |
| SUPERMAN | ATARI | - | 00:51 | Giovanni Gulotta Termini (PA) |
| STAMPEDE | ACTIVISION | - | 10.650 | Manuela Cargnel Venezia |
| STAR RAIDERS | ATARI | - | liv 4, ATARI | Alberto Farina Milano |
| STAR MASTER | ACTIVISION | - | 9.393 | Roberto Amelino Camelia - Napoli |
| SKY JINKS | ACTIVISION | - | 0:34,68 | Giancarlo Lapecorella Bari |
| SKIING | ACTIVISION | - | 27,42 | Luigi di Maio Napoli |
| SKIING slalom | MATTEL | - | 80".4 | Riccardo Maffei Brescia |
| SKIING disc. libera | MATTEL | 1 | 34.4 | Massimiliano Castagneris Torino |
| STAR VOYAGER | IMAGIC | - | 99 ADM | Marco Rabattini Roma |
| SWORDS & SERPENTS | IMAGIC | 1 | 2.750 | Antonello Panuccio Gastel D'Azzano (VR) |
| STAR STRIKE | MATTEL | 1 | 8518-vel. 5 | Andrea Izzotti Genova |
| SPACE CAVERN | APOLLO | 3 | 4.355 | Paolo Zampolli Milano |
| SHARK SHARK | MATTEL | 1 | 105.400 | Alessandro Bonomi Milano |
| SUB HUNT | MATTEL | 1 | 36 | Gianpiero Puccioni Firenze |
| SPACE INVADERS | ATARI | 1 | 9.995 | Giuseppe Catalano Palermo |
| SPACE HAWK | MATTEL | - | 2.008.900 | Rodolfo Vardelli Vigo Marchese (PC) |
| SKY DRIVER | ATARI | 1 | 96 | Tita Gerosa Lecco (CO) |
| THRESHOLD | TIGERVISION | - | 52.780 | Tita Gerosa Lecco (CO) |
| TIRATORE SCELTO | PHILIPS | - | 216 | Luca Contoli Imola (BO) |
| TROPICAL TROUBLE | IMAGIC | - | 52.700 | Mario Fresi Brugherio (MI) |
| TRIPLE ACTION | MATTEL | 1 | 3:01 | Alessandro Frione Finale Ligure (SV) |
| TRON MAZE A TRON | MATTEL | 1 | 392.700 | Marco Costanzo Sestri levante (GE) |
| UTOPIA | MATTEL | 1 | 4.425 | Alessandro Bonomi Milano |
| VANGUARD | ATARI | - | 205.800 | Paolo Tarnoldi Milano |
| VIDEO PINBALL | ATARI | 3 | 999.613 | Mimmo Moraca Crotone (CZ) |
| VECTRON | MATTEL | - | 273.180 | Simone Bregni Loreto di Castiglione (AT) |
| YAR'S REVENGE | ATARI | - | 999.914 | Roberto Vaccino Livorno |

# GIOCOMPUTER **HITBIT**

Sotto le pressanti richieste dei sempre più numerosi appassionati di computer, ci accingiamo, non senza un angoscioso senso di panico, a indire una nuova classifica: quella dei record ottenuti con i giocomputer! Stridano al massimo gli oscillatori e si pokkano furiosamente le locazioni di memoria sonore!
I lettori di DI FRONTE AL FATTO COMPUTER non si troveranno più in svantaggio rispetto ai loro colleghi Videogiocanti. Essi pure possono mandare i punteggi relativi alle loro prodezze.Come per la VIDEOGARA, anche per la nuova HITBIT occorre:

1) scattare una fotografia a colori, meglio se istantanea, dello schermo riportante il punteggio.
2) corredarla di tutte le informazioni necessarie seguendo questo schema:
   A) NOME E COGNOME
   B) INDIRIZZO
   C) ETÀ
   D) COMPUTER IMPIEGATO
   E) TITOLO DELLA CARTUCCIA O PROGRAMMA
   F) CASA PRODUTTRICE
   G) PUNTEGGIO
   H) NOTE (livello, opzione, e altre informazioni utili).

A questo punto, giocomputeristi, tocca a voi: sorgeranno tremende disfide, infurieranno battaglie all'ultimo punto.
E noi, come sempre, saremo sommersi da schede e tagliandi... Tant'è, ce la siamo voluta, e allora andiamo fino in fondo (sperando di non andare, però, a fondo).

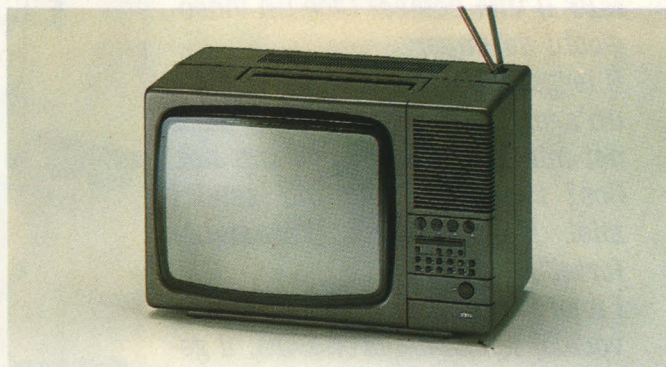
IMPORTANTISSIMO: le foto, ragazzi, le vostre cioè: i vostri colleghi lettori vogliono vedervi in faccia. Come si può sfidare un nemico senza volto?
E questo vale per tutti: anche per i videogiocatori.

## LA PAGINA DEI RECORD

# SUPERVIDEOGARA, ARRIVA IL PRIMO!

*PEPEREPÈ! Dopo tanti dubbi, inaudite sofferenze e qualche tentennamento, ecco il primo:*
*Fulvio Strocco, avendo per primo raggiunto i 999.999 in MEGAMANIA, vince il televisore SELECO pur non avendo ancora "compiuto" i tre mesi. Bravo Fulvio, sei il primo dei primi!*

*a) mettiti in contatto con noi, per ricevere le istruzioni necessarie per poter entrare in possesso del tuo beneamato e tanto sospirato TV color SELECO.*
*b) inviaci subito una tua fotografia che pubblicheremo quanto prima.*

*È inteso che giochi relativi ai record vincenti usciranno dalla Supervideogara. Chi avrà conseguito un punteggio più alto, ma non giunto per tempo alla redazione... che dire? Peccato, andrà meglio un'altra volta. Megamania è quindi uscita dalla Supervideogara, e un nuovo televisore SELECO è entrato in casa Strocco.*

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| CANNIBAL | PHILIPS | 2 | 4.139 | Filippo Fontana Bergamo |
| DEMON ATTACK | IMAGIC | - | 999.980 | Stefano Brusasca Torino |
| INFILTRATE | APOLLO | - | 485.325 | Tita Gerosa Lecco (CO) |
| MEGAMANIA | ACTIVISION | 2 | 999.999 | Fulvio Strocco Torino |
| PHOENIX | ATARI | - | 122.040 | Stefano Altemani Imperia |
| TRON DEADLY DISCS | MATTEL | 1 | 43.583.250 | Patrussi Enzo Arezzo |

# FINALMENTE I QUATTRO VINCITORI DELLA PRIMA MANCHE DEL DONKEY KONG CONTEST

**Siamo finalmente in grado di annunciare i primi 4 fortunatissimi vincitori del grande concorso indetto dalla CBS Electronics.**
**Fra i possessori del sistema Intellivision della Mattel Electronics, hanno trionfato:**

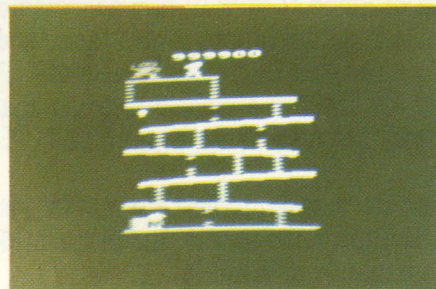
**1°) Fresi Mario - Via Gramsci, 20 - Brugherio (MI)**
**punti: 797.700**
**che vince la base Coleco + il modulo Turbo**

**2°) Bottacci Fabio - Via Baldissera, 2/A - Milano**
**punti: 642.000**
**che vince la base Coleco**

**Tra i posssessori del Video Computer System dell'Atari, la palma dei migliori va invece a:**

**1°) Tucceri Severino - Via Benedetto Croce, 97 - Roma**
**punti: 999.900**
**che vince la base Coleco + il modulo Turbo**

**2°) Artusio Giuseppe - Via Sette Comuni, 21 - Torino**
**punti: 999.900**
**che vince la base Coleco**

**Sono questi i nomi dei primi 4 Super che verranno a Milano, in una data ancora da precisare, per sfidarsi all'ultimo joystick e vincere gli agognati gettoni d'oro del valore di ben 2 milioni di lire, messi in palio dalla CBS.**
**Per il sistema VCS ci sono arrivati diversi punteggi ex-aequo e per decretare i vincitori è stato necessario basarsi sul timbro postale, mentre i punteggi sopra il milione non sono stati presi in considerazione secondo il regolamento della Videogara.**
**Comunque non disperatevi, il concorso non finisce così! C'è ancora la 2ª manche e altre 4 basi Coleco vi aspettano!**
**Per ora non ci resta che augurarvi buona fortuna e lanciare il consueto grido di battaglia: Forza, ragazzi!**

# Io oggi ho scelto MPF II. E sono soddisfatto.

*MPF II una bomba! Cioé un videogiochi da super.*
*È leggero, compatto, grande come un'agenda. In casa mia, in casa dei miei amici è sempre con noi. Così i punteggi più alti sono i miei. E Paola dice: "Veramente forte!".*
*I miei programmi, il sintetizzatore vocale, la nostra orchestra, il generatore di suoni, il nostro rock, la nuova hit. Sono soddisfatto del regalo che ho chiesto.*

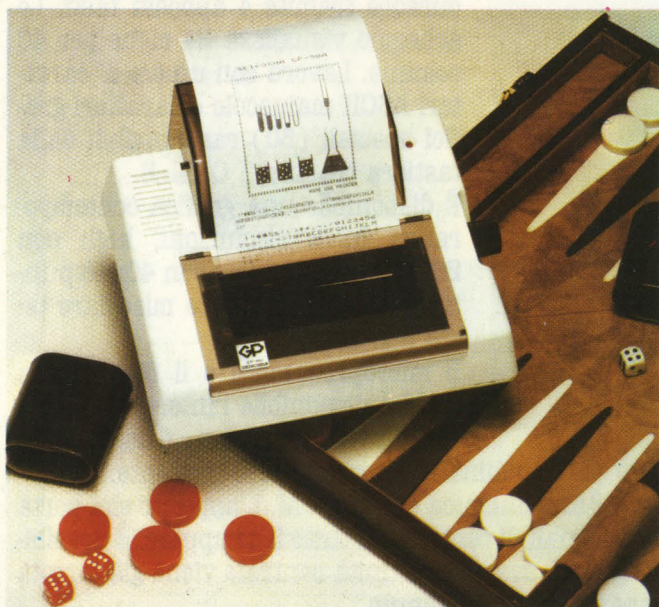
MPF II ha una struttura molto compatta e si avvale di soluzioni hardware originali ed espandibili. La più immediata è la tastiera esterna la cui connessione all'unità centrale è molto semplice.
Inoltre una serie di opzionali (disk drive, stampanti termiche, stampanti su carta normale, sintetizzatore vocale, monitor di formati diversi e con diversi tipi di fosfori, interfaccia seriale RS232C, joy-stick, generatore di suoni ed altro ancora) con i quali trasformi il tuo home computer in un personal professionale. Vuoi potenziare il tuo sistema informativo? Non devi ricominciare da capo. Sono tanti i connettori sui lati dell'MPF II che permettono di espanderlo fino a configurazioni estremamente potenti e già tutte attuabili.
Scegli tu!
Così hai la possibilità di divertirti, di studiare, di imparare il linguaggio Basic, sempre più importante. MPF II è accompagnato dai manuali d'uso e dal manuale di programmazione Basic tutti in lingua italiana. Un comodo ausilio di lavoro.
Il software è ampio e completo nelle tante cassette, nei dischi, nelle cartucce che vengono fornite insieme ad MPF II. È inoltre possibile accedere alla vasta bibliografia di programmi esistenti per la sua compatibilità di Basic...! MPF II, non scordiamolo, è dotato della tastiera incorporata e della scheda colore già installata. Tutto viene soddisfatto, i tuoi desideri, i tuoi giochi, le tue necessità, i tuoi lavori, la tua creatività. Pensa a qualcosa di grande per te, senza credere di sognare. MPF II è piccolo, leggero, ma ha grandi capacità di memoria e d'uso. Noi lo chiamiamo "l'investimento espandibile". E tu? Sceglilo e sarai al centro dell'attenzione di tutti.
Nella sua simpatica e morbida borsa da viaggio, insieme con tutti i componenti del sistema, viene sul lavoro, torna a casa, ti aiuta nello studio. Insomma MPF II è una scelta che ti dà soddisfazione, un sicuro investimento produttivo.

**CPU**
**R 6502**

**ROM**
**16K Bytes**

# LA PICCOLA SEIKOSHA

È arrivata anche in Italia la nuovissima stampante grafica Seikosha GP-50A. Si tratta di una piccola stampante dal prezzo incredibilmente basso, 250 mila lire, ma non per questo la qualità ne risente.

Utilizza carta normale fino a 5 pollici, stampa su 46 colonne a una velocità di 40 caratteri al secondo e può anche dare i listati in doppia copia. Come sulle sorelle maggiori, si può facilmente stabilire l'indirizzo di partenza del comando "print" e montare nastri di sei diversi colori, rosso, arancio, verde, blu, viola e marrone, oltre ovviamente al nastro standard nero. Si può interfacciare direttamente con molti home computers, Vic 20 e Commodore 64 in testa.

# *UN JOYSTICK PER MANTENERSI IN FORMA*

Si sa che videogiocare non è poi così rilassante: bisogna concentrarsi, si rischia dei terribili crampi alle dita, qualche goccia di sudore può imperlare la fronte, ma certo non si può dire che sia una cura dimagrante. Adesso invece è possibile videogiocare e dimagrire. Si chiama Aerobic Joystick e può essere collegato a qualunque ciclette. Mentre fate i vostri esercizi, con le mani controllate il joystick posto sul manubrio mentre con la velocità della pedalata determinate la velocità di sparo o di gioco. In Defender, per esempio, più veloce si pedala più veloce si spara; in Enduro o Gran Prix più veloce si pedala più veloce corrono le macchine.

Che ne dite: sarebbe proprio l'ideale per il nostro Ciccio Valerio!

# *TV STAMPANTE*

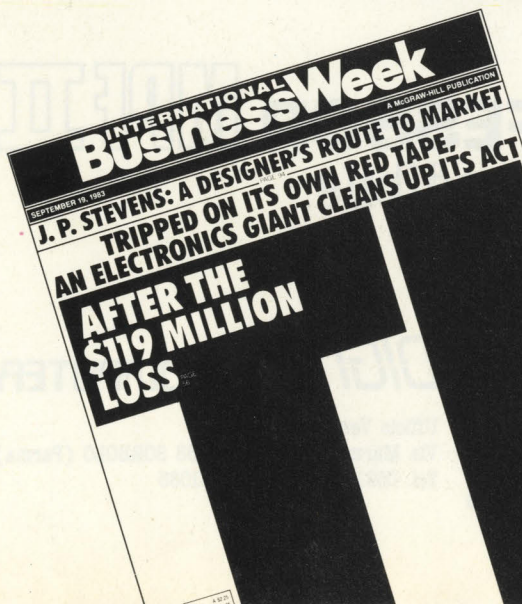
La Philips ha presentato sul mercato inglese un televisore da 26", ovviamente a colori, che incorpora una unità stampante in grado di fornire copie su carta dell'immagine televisiva in tempo reale. È un passo avanti nell'integrazione dei sistemi di comunicazione e nella crescente versatilità del video domestico, anche se può sembrare un ritorno di fiamma per l'immagine stampata rispetto a quella videata. Il televisore ha sigla CS 3890 e il suo prezzo in U.K. è di circa 1.680.000 lire.

# TEXAS DIFFICILE (MA CE LA FARA'...)

La copertina di Business Week (uno dei settimanali di economia più importanti del mondo) del 19 settembre è dedicata ad una delle sigle più celebri nel mondo dell'informatica: TI. Nel 1983 la Texas Instruments avrebbe infatti perso 119 milioni di dollari, qualcosa come 189 miliardi di lire.

La perdita proviene quasi esclusivamente dal settore consumer, che equivale al 10% del gruppo: in effetti i settori dell'elettronica militare e dei microchip, entrambi bilionari, stanno vivendo un momento di grandi vendite e profitti, e anche il settore dei minicomputer, benché stagnante in questo periodo, dovrebbe conoscere un nuovo impulso dato dall'imminente lancio del personal "dirigenziale" già presentato.

Ma è proprio il settore home computer ad aver dato un grosso shock alla TI: 119 milioni di dollari su un giro di 10 volte tanto, quindi un bel 10% di perdita è un fatto che il management di Dallas non si perderà mai, e comunque non glielo ha perdonato la Borsa, dove il titolo è precipitato da 157 a 197 dollari. Ciò nonostante, le prospettive di recupero ci sono, e l'attuale congiuntura negativa dovrebbe essere già superata.

International BusinessWeek
A McGraw-Hill Publication
September 19, 1983
J. P. STEVENS: A DESIGNER'S ROUTE TO MARKET
TRIPPED ON ITS OWN RED TAPE, AN ELECTRONICS GIANT CLEANS UP ITS ACT
AFTER THE $119 MILLION LOSS
TI

# "CHAMPION BASEBALL" FUROREGGIA IN GIAPPONE

A detta dei responsabili della Sega Enterprises, il videogioco da bar Champion Baseball, da loro prodotto, è attualmente in Giappone il videogioco che va di più e non solo, da dopo Space Invaders, non si era mai visto niente di simile.

Nel mese di giugno, pochi mesi dopo cioè la sua introduzione sul mercato, c'erano già 15.000 macchine installate e la compagnia aveva già ordini e prenotazioni per altri 10.000 esemplari.

Bob Rembert uno dei responsabili della Sega ricorda che "All'epoca in cui Space Invaders era così popolare in Giappone intere sale gioco si erano trasformate in sale di Space Invades. La stessa cosa sta oggi succedendo con Champion Baseball".

Questo stupendo gioco è realizzato nella versione da tavolo e la sua caratteristica principale è quella di richiedere al giocatore una buona conoscenza, ma soprattutto una buona applicazione, delle strategie del gioco vero. In attacco il giocatore controlla il battitore e il lead runner mentre in difesa controlla il pitcher e il gioco sul campo. L'avversario, cioè il team contrapposto, è sempre il computer.

Questo grande interesse per Champion Baseball è probabilmente legato all'interesse più generale che i Giapponesi hanno per il gioco del baseball che vede le squadre reali incontrarsi all'interno della Major Leage Baseball, esattamente come negli stati uniti. La sega spera naturalmente che questo interesse sempre crescente per il gioc vero porti a un forte aumento per la sua versione da bar, così come sperano che negli Stati Uniti, dove certo no si può dire che l'interesse per il gioco reale sia secondario o di poco peso, il videogioco avrà lo stesso successo che in Japan.

# giochi via cavo alla finestra

La consolle si chiama The Window, la finestra, e la riceve chi si abbona al servizio ideato da WH Smith in collaborazione con la software house The Games Network di Los Angeles. Con i suoi 64 k di RAM è in grado di interfacciare i 20 programmi inviati via cavo della WH Smith. Ogni mese alcuni giochi verranno sostituiti da altri più nuovi.

Tutto ciò non c'è ancora, ma ci sarà, anche se è un po' presto per dare un prezzo; sono in corso trattative con vari operatori del settore delle trasmissioni via cavo. Smith conta di decollare per la prossima estate.

# SPECTRUM-RETE 4

Sta riscuotendo un successo superiore alle previsioni la trasmissione di attualità calcistica CACCIA AL TREDICI, in onda su Rete 4 il Venerdì sera alle 11 e il sabato pomeriggio in replica: una parte del merito va senza dubbio allo Spectrum, che se la fa da protagonista nella trasmissione. Allo Spectrum sono infatti affidate le sigle che contraddistinguono le varie rubriche, la visualizzazione della classifica e dei risultati, e, dulcis in fundo, la compilazione di una "schedina" che tien conto di numerose condizioni e dati introdotti dagli eseperti. È in programma, inoltre, l'introduzione dei videogiochi (e di VIDEOGIOCHI) nella stessa trasmissione.

**A TORINO UNA NUOVA SALA GIOCHI**

Si è inaugurata a Torino una nuova sala giochi. Il suo nome è PALYTIME ed è situata nella centralissima Via Roma al N° 237. Già presenti a Torino i videogiochi ci arrivano ora con un dispiegamento di mezzi mai visto. Progettata dall'architetto Alfonso Milo, su due piani, ospiterà 70 "coin-op" tutti nuovissimi e aggiornatissimi.

La sala potrà contenere quasi 150 persone che avranno ampio spazio, intorno a ogni macchina per giocare.

Per la metà dell'84 è previsto l'arrivo dei primi videogiochi 3 D, tridimensionali.

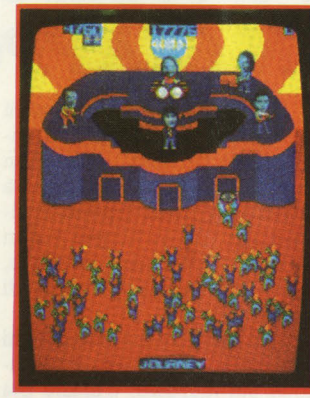
# *ANTEPRIMA:* ECCO GLI SCHERMI DI JOURNEY

Di Journey, il gioco da casa (si chiamava Journey Escape) diventato gioco da bar, con un insolito percorso, opposto a quello che tradizionalmente percorrono i viedeogiochi abbiamo accennato qualche numero fa.

Ora in anteprima vi mostriamo gli schemi del gioco che entro breve dovreste apprestarvi a giocare sia che siate dei fans del gruppo rock sia che li detestiate. L'obiettivo del gioco è recuperare gli strumenti dei cinque musicisti, dispersi su cinque diversi pianeti, cosicché possano eseguire un concerto esclusivo per il giocatore che li ha aiutati nell'impresa.

Steve Smith, il batterista, deve recuperare la sua batteria saltando su tamburi fluttuanti *a là* Q*Bert; Ross Vallory, il bassista, deve saltare su e giù da dei livelli mobili fino alla cima dello schermo per recuperare il suo basso; Jonathan Cain, il tastierista, deve scendere per un percorso diagonale fino al fondo dello schermo evitando dei paeltti prima di poter suonare il suo organo; Steve Perry, il cantante, deve attraversare lo schermo passando per un labirinto di cancelli che si aprono e si chiudono per poter recuperare il suo microfono; Neal Schon, il chitarrista, deve sfidare infine la legge di gravità con l'aiuto di un jet a propulsione per riprendere possesso della sua chitarra.

Una volta che tutti i musicisti hanno recuperato i loro strumenti comincia il concerto-bonus, ma il compito del giocatore non è per niente concluso. Anzi. Invece di godersi tranquillamente il concerto dovrà manovrare il manager del gruppo evitando che una folla di fans scatenati salga sul palco distruggendolo.

Se non vi piacciono i Journey, come nel nostro caso, potete sempre ricorrere ad una specie di ritorsione sui cinque musicisti. Ad uno ad uno potete farli precipitare dai tamburi fluttuanti, farli andare a sbattere contro i paletti o farli atterrare tutt'altro che morbidamente rispettando la legge di gravità. Si perdono le duecento lire della partita, ma volete mettere la soddisfazione.

# Donkey Kong Via Telefono

La Coleco e l'American Telephone & Telegraph (AT&T), la compagnia telefonica statunitense, distribuiranno videogiochi e, possibilmente, software d'intrattenimento e informazioni teletext per via telefonica.

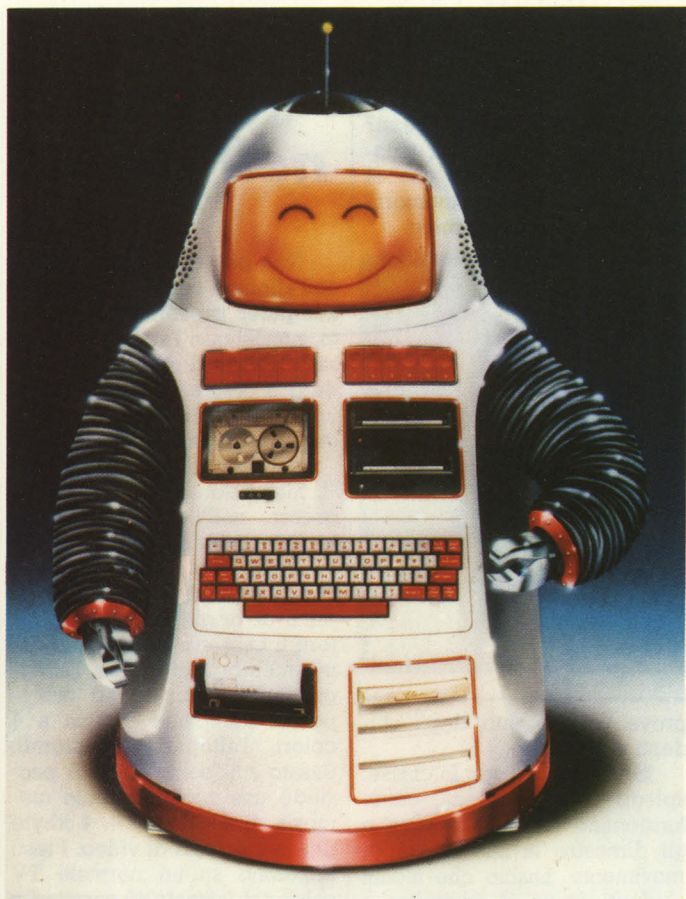
Benché non siano stati forniti particolari sull'accordo, si presume che la Coleco si occuperà del software mentre la TA&T dell'hardware.

Sarà proprio compito della AT&T sviluppare un modem, cioè un congegno che consenta lo scambio di dati tra computer per via telefonica. Secondo quanto riporta il settimanale americano Variety, il modem dovrebbe funzionare con diversi sistemi per videogiochi e home computer, compresi anche quelli non Coleco.

L'idea di distribuire videogiochi e software per home computer via linea telefonica non è originale. Come ricorderanno i lettori più attenti e fedeli, altre società americane sono già attive in questo particolare settore. Ad esempio la Mattel e la Genral Instruments Corp., che insieme hanno dato vita a una società denominata Playcable e la Control Video Corp., che ha cominciato il suo servizio di distribuzione giochi via telefonica, che si chiama Gameline, lo scorso settembre. Inoltre anche l'Atari ha annunciato di lavorare a un servizio simile anche se non è stato reso pubblico alcun progetto.

## VIDEOGIOCHI ATARI PER COLECO E MATTEL

L'Atarisoft, cioè il dipartimento che studia il software all'interno dell'Atari, ha annunciato che per il mese di ottore pubblicherà negli USA i primi titolo compatibili con i sistemi di consolle concorrenti, cioè Intellivision e Colecovision. I titoli disponibili saranno: Galaxian, Centipede e Defender per il sistema Coleco; gli stessi tre con l'aggiunta di Pac-Man per Mattel.

Saranno sicuramente contenti i possessori di queste consolle, un po' meno, invece, i loro produttori.

# Aperto a New York un negozio di Robot

Downtown Manhattan, la parte meridionale della famosa isola newyorkese, non è certo il simbolo della tecnologia più avanzata eppure in una stradina un po nascosta tra depositi e hangar, una simpatica signora vende robot: robot che camminano, robot che parlano, robot che sparano, tutti insieme affollano le mensole del negozio.

La storia di Robotorium, così infatti si chiama questo negozio, è iniziata circa tre anni fa, in un piccolo chiosco in una strada vicino al porto sud di NY. È proseguita poi nella Little Italy: questa volta in un negozietto.

Siamo certi però che non si fermerà qui perché, come dice Debbie Huglin la proprietaria, "Siamo, credo, l'unico posto al mondo che vende solo e unicamente robot".

Contrariamente a quello che ci si potrebbe aspettare molti dei clienti più affezionati non sono padri in cerca di un regalo per i propri figli, ma professionisti veramente interessati alla robotica che iniziano a familiarizzarcisi attraverso i più facili e maneggevoli robottini.

Ma ecco alcuni dei modelli disponibili. Il più popolare è Zoids. È ancora decisamente un giocattolo che può essere riassemblato in una varietà di forme strane. In una categoria un po' superiore si trova Armitron, è un modello in piccolo (circa 30 cm) di un robot industriale che attraverso l'uso di due joystick si muove e lavora come il suo più importante parente.

Ma la chicca di Robotorium è il sistema Rhino Robotic: si stratta di una specie di braccia programmabili controllate da un computer. "È molto utile per le persone che soffrono di artrite" spiega Debbie "può prendere gli oggetti, levare i coperchi delle marmellate... insomma qualunque cosa le vostre mani siano in grado di fare, Rhino può essere programmato per farlo". La signora Huglin gli ha per esempio insegnato a dipingere i caratteri dell'Alfabeto giapponese.

# Penna Ottica

Aumenta il parco accessori e periferiche per gli home computer. È di scena lo Spectrum, che da oggi può essere dotato di una penna ottica, completa di interfaccia e di software applictivo. Che cos'è una Penna ottica: una specie di biro che al posto della sferetta scrivente ha un sensore, collegato tramite interfaccia al computer: poiché è il computer stesso a gestire lo schermo, inviandogli una sequenza di segnali in un certo tempo, il sensore, puntato contro un qualsiasi punto dello schermo, individua le coordinate del punto stesso, basandosi sulla scansione del tempo. In pratica questo accessorio ha moltissime funzioni: potete trasmettere una risposta semplicemente puntando la domanda, senza alcun bisogno di premere il tasto. O potete disegnare sullo schermo una linea tracciandola con la penna stessa. E tante altre cose.

È distribuito dalla solita Rebit che, ci sembra, sta veramente lanciando il suo beniamino, lo Spectrum, "alla grande".

# *TANTO SOFTWARE, TROPPO?*

Uno dei fenomeni più eclatanti in questi primi giorni della nuova stagione computeresca è la proliferazione del software per home e personal computer. Stiamo affannosamente organizzando e sistematizzando tutte le notizie giunteci, ma al momento non siamo ancora in grado di quantificare: una valutazione approssimativa ci suggerisce l'idea che il parco programmi sia raddoppiato. Accanto ai nuovi game giungono programmi educativi e programmi di piccola gestione, insomma tutto quel software che, finalmente, mette il computer in grado di essere utile, di servire a qualcosa.

Nell'anno zero dell'informatica domestica sembrava che le case fossero soprattutto orientate a proporre molte tastiere, fra loro incompatibili, e ciascuna con software ridotto all'osso. Ora la tendenza è felicemente ribaltata.

Attenzione, però: da adesso occorre essere attenti alle novità e selettivi nelle scelte, e, soprattutto, non credere di poter "fare tutto". Dal canto nostro ci impegnamo fin d'ora a fronteggiare la nuova situazione incrementando l'attività di prova e recensione dei programmi.

# Microdrive

Eccolo finalmente: il microdrive della Sinclair è la nuova memoria di massa dello Spectrum: ha caratteristiche totalmente rivoluzionarie e innovatrici.

L'unità drive si collega tramite l'unità interfaccia, la quale include anche un'interfaccia standard RS 232, con la quale lo spectrum si allinea a tutte le periferiche esistenti, o quasi. Il microdrive pilota una cartuccia di nastro: quindi abbiamo ora una nuova memoria di massa che sta a metà fra la cassetta e la cartuccia, ma che per molti versi assomiglia anche al classico floppy disc!

È nelle migliori tradizioni di Sinclair quella di "rifondare". Un po' di dati: ogni cartridge contiene 85 kbytes, si possono collegare fino a 8 drive, ottenendo quindi un accesso immediato a ben 680 kbytes per ogni unità Spectrum: ma si possono anche collegare fino a 64 Spectrum l'uno all'altro, grazie all'unità interfaccia. Il tempo di accesso ai 50 files contenibili in ogni cartuccia è di 3 secondi e mezzo. Prezzi? Ancora argomento tabù, naturalmente, ma è certo che si tratterà dei bytes di memoria più economici sul mercato!

# UN TOPO NELLA CLASSE

Nella suola Steven Creek di Cupertino in California hanno fatto un divertente esperimento didattico utilizzando Topo, il robot della Androbot di cui vi abbiamo parlato nel numero 4 di VG.

Ecco cosa ne dice David D. Thornburg, il professore che si è dedicato ad insegnare ai suoi allievi attraverso Topo.

"Ho iniziato questo esperimento da un lato per far divertire i ragazzi e dall'altro per sperimentare, attraverso Topo, l'uso di nuovi linguaggi e di un nuovo modo di risoluzione dei problemi. Dato che Topo è controllabile attraverso i comandi della tartaruga del linguaggio Logo, ai bambini che iniziano con Topo si aprono poi le porte dello studio sucessivo del Logo, applicabile a molti altri campi di studio.

Prima di portare Topo in classe chiedo ai ragazzi di descrivere come vorrebbero dare le istruzioni a un robot. In genere rispondono che semplicemente gli direbbero (p.e.): "butta via i giornali vecchi". A questo punto gli faccio notare che prima che un robot possa ubbidire a questo comando ha bisogno di sapere molte altre cose (per es. come portare via i giornali, come sollevarli, come arrivare alla pattumiera, ecc.). Suddividendo il comando iniziale in tanti piccoli sub-comandi i ragazzi si accorgono che devono creare tanti piccoli programmi specifici che, una volta eseguiti, porteranno alla risoluzione del comando iniziale più complesso.

Quando siamo al livello dei sub-comandi chiedo ai ragazzi che tipo di istruzioni sono necessarie per implementarli. Arriviamo così a scoprire che bisogna che il robot sappia andare avanti, indietro, a destra e a sinistra. A questo punto introduco delle unità di misura, e iniziamo a fare le prove usando uno degli studenti come robot.

Infine porto Topo in classe: spiego come funziona, come funzionano i comandi logo e gli dimostro la sua abilità di movimento. Lascio che alcuni studenti stiano al computer e che altri seguano Topo nei suoi spostamenti perché si rendano conto del suo modo di muoversi. Una volta che i ragazzi si sono familiarizzati nel far muovere Topo gli suggerisco di fare qualche programma. Due in particolare: Far fare a Topo una danza in modo che alla fine si fermi nello stesso preciso punto da cui è partito; e far fare a Topo una corsa a ostacoli attraverso sedie e banchi rovesciati.

Il risultato di questo mio esperimento con Topo è quello che i bambini imparano facilmente come programmare un computer e contemporaneamente imparano un po' di geometria.

# Sharp entra nell'Home

Non poteva mancare Sharp nell'affolata schiera di home computer presenti sul mercato, nonostante l'attuale tendenza a ridurre il numero di standard a favore di una maggior implementazione di software dedicato a ciascun sistema.

Ad ogni modo Sharp è una "firma" autorevole, e il suo ingresso nell'home computing va guardato con attenzione.

Infatti le proposte di questa nuova macchina hanno diversi punti di originalità: il registratore a cassetta incorporato come memoria di massa, l'alloggiamento dedicato ad un'apposita stampante grafica a 4 colori, l'altoparlante interno. Basato sul "solito" Z 80 A possiede una ragguardevole memoria di 64 kbyte, + 4 kbyte per la memoria di video. I testi appaiono su un normale TV color nel formato 40 caratteri x 25 linee, mentre la grafica è limitata a soli 80x50 punti e non si può certo parlare di "alta" definizione. Abbiamo chiesto alla Computertime informazioni sulla dotazione di software, ma non se ne sa ancora molto: allo SMAU abbiamo visto qualche videogame di buona qualità, anche se si trattava di repliche di giochi già noti.

Prezzi: con registratore e stampante 1.327.000 lire (MZ 731); le altre versioni semplificate (senza stampante MZ 721 e senza registratore MZ 711) non saranno probabilmente importate. Ciò almeno lo desumiamo dal listino Sharp raccolto allo SMAU, che portava la curiosa dicitura "valido dal 10/9/83 al 15/9/83". Quindi, chissà...

P.S.: l'MZ 700 sarà ospite al Computer Play di Milano (Palazzo delle Stelline, 2/3 dicembre, vedi Ready su VG scorso) e alcune macchine saranno a disposizione del pubblico per la presentazione o anche l'improvvisazione di programmi proposti dai visitatori: chi volesse allenarsi trova gli MZ 700 nei centri Computertime di Milano, Gallarate, Monza e Novara.

## bytes

Eccoci ad un nuovo appuntamento di BYTES, sottorubrica di pettegolezzi e varie amenità su videogiochi ed affini. Cominciamo da *Microsurgeon.* Il gioco iperrealista e paramedico dell'Imagic rappresenta così dettagliatamente l'anatomia umana (chi l'ha giocato lo sa bene) che in alcune istituzioni educative americane viene utilizzato per insegnare l'anatomia di base...

Nel numero 7 di VG avevamo scritto che Filippo Benvenuto era il *Campione del Mondo* di Tron Deadly Disc beh, le cose sono cambiate. Non è più neanche Campione Italiano. Quest'ultimo riconoscimento spetta ora a Enzo Patrussi di Arezzo che ha totalizzato lo strabiliante punteggio di 43.583.250 punti. Non male, eh? Però è ancora lontano dal nuovo record mondiale: un incredibile punteggio di cinquecentosedicimilioniottocentoventiseimilacento punti (516.826.100). "The Champ" è Bennet Nathanson di Redondo Beach in California... Sembra che l'Atari Coin-Op abbia in progetto un videogioco da bar intitolato *E.T.* Fortunatamente, non dovrebbe avere niente a che vedere con la versione da casa (il che è una fortuna per i giocatori, ma anche per l'Atari perché le 200 lire nella macchina le avrebbero messe in pochi)... La *CBS Electronics* ha messo in commercio negli Stati Uniti due cartucce-gioco per i 2600 (nuovo nome del VCS) che dispongono di una memoria tre volte superiore a quella delle cartucce tradizionali. Le due cartucce-gioco, chiamate RAM Plus, sono Tunnel Runner, una specie di Escape from the Mindmaster con soggettiva del labirinto, e Wings, una simulazione di guida da cabina d'aeroplano con una grafica incredibile... *E.T., parte seconda*: si dice che l'Atari abbia pagato 2,2 milioni di dollari (al cambio attuale fanno circa 3 miliardi e mezzo di lire) per ottenere i diritti d'adattamento di E.T...

Per quei lettori amanti della pallacanestro, oltre che dei videogiochi naturalmente, farà piacere sapere che Jiulius "Dr. J" Erving dei Philadelphia Seventisixers e Larry Bird dei Boston Celtics sono stati assunti come "consulenti" pwr la realizzazine di programma-gioco del basket per home computer... Sempre restando in tema di giochi e personaggi famosi, giunge voce da oltre oceano che la Data Age abbia ancora un debito di 500 mila dollari con il gruppo dei Journey, dei quali avevano usato nome, canzoni e grafica per il loro videogioco rock'n'roll, Journey Escape... Dopo un'assenza di qualche mese, ritorna la Citazione del Mese. Questa volta è di Bernie Dekoven, game deisgner di computergiochi, che durante un'intervista ha citato Robotron come uno dei migliori giochi in circolazione. All'obiezione del giornalista che l'ha definito un gioco violento, Bernie ha così risposto: "Viulenza!" (licenza poetica del traduttore, n.d.r.) La prima cosa che cerco in un gioco è qualcosa che mi assorba totalmente. Qualunque cosa che mi aiuti a fermare il mondo per un minuto. E se vi riesce, allora quel qualcosa merita la mia attenzione"... Questo è tutto per novembre. In attesa del numero natalizio che celebrerà il primo anniversario di VG (ehi, abbiamo già un anno, ve ne rendete conto?), allenatevi, allenatevi, allenatevi sui giochi da bar perché presto cercheremo giocatori in grado di accettare qualunque sfida e, come ha dimostrato Australia II battendo Liberty nell'America's Cup, non c'è niente d'impossibile, ciao...

# La Gottlieb cambia nome

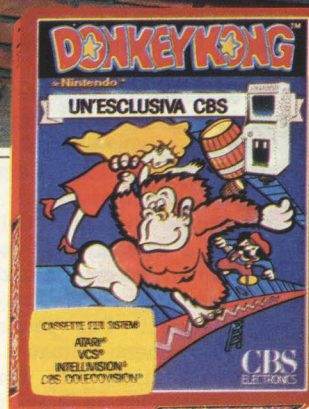
La D. Gottlieb & Co, (questo è il suo nome per intero così come è stato depositato dal notaio) che voi tutti conoscete per essere una delle più famose ditte produttrici di flipper e videogiochi da ora in avanti si chiamerà MYLSTAR ELECTRONICS.

Originariamente la Gottlieb è stata fondata dal signor David Gottlieb di Chicago nel 1927 e produceva flipper. Nel 1976 è stata acquistata dalla Columbia Pictures. L'ultimo grande successo di questa casa americana è Q*Bert.

# NOVITÀ CREATIVISION

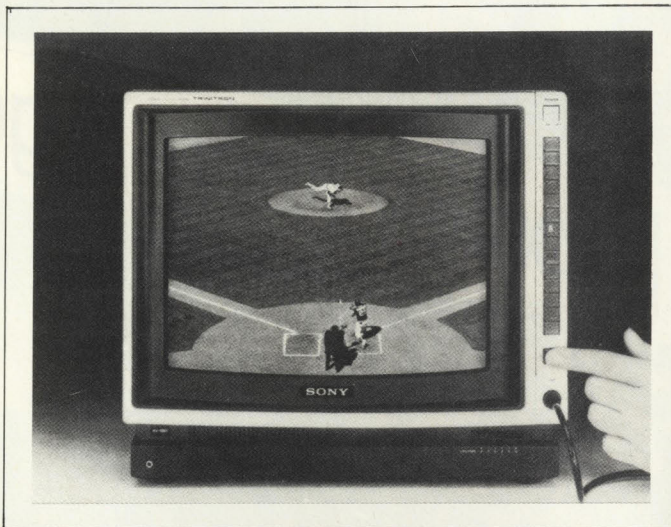
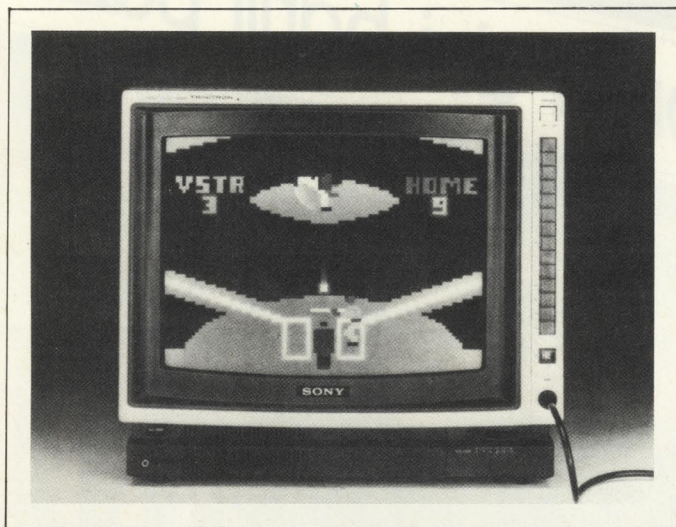
Il catalogo Creativision cresce. Sono arrivate due nuove cartucce-gioco che vanno ad aggiungersi alle undici già in catalogo. I due nuovi giochi sono: Soccer e Music Maker. Quest'ultimo non è proprio un gioco, bensì un programma che consente di comporre melodie e brani musicali armonizzando quattro strumenti: pianoforte, violino, flauto e violoncello. Music Maker permette di cambiare strumento, tempo e ritmo a piacere o semplicemente di ascoltare musica preprogrammata.

Soccer è invece l'ennesima versione elettronica del gioco più bello e giocato del mondo: il calcio. La cartuccia ha quattro varianti, due da due giocatori e due da uno in cui sfidate il computer su due livelli: difficile e impossibile (così dice almeno il libretto d'istruzioni). Al livello difficile l'azione di gioco è così veloce che si ha difficoltà a vedere la palla e il computer fa pochissimi errori: senza dubbio è adatta solo ai giocatori di Serie A.

Cerca a pagina 27
il concorso Donkey Kong
Donkey Kong: il gorilla dei barili pazzi.
DONKEY KONG™
Nintendo™
UN'ESCLUSIVA CBS
CASSETTE PER SISTEMI
ATARI®
VCS®
INTELLIVISION®
CBS COLECOVISION®
CBS ELECTRONICS
CBS
ELECTRONICS
Finalmente sui vostri schermi TV il gioco che fa furore: Donkey Kong, il terribile gorilla che tiene prigioniera la fidanzata di Mario sulla cima della sua fortezza d'acciaio. Fate correre Mario sulle travi, cercando di evitare i barili impazziti con cui il diabolico scimmione vuole fermarlo. Riuscirà Mario a salvare la fidanzata? CBS ELECTRONICS vi offre una scelta incredibile di grandi successi, originali americani, uno più fantastico dell'altro e tutti per tre sistemi: GORF® DONKEY KONG® WIZARD OF WOR® CARNIVAL®. Presto, buttatevi nel cuore del gioco.
IL GIOCO DIVENTA REALTÀ
DONKEY KONG® è un marchio depositato dalla NINTENDO of America Inc. © NINTENDO of America Inc. GORF® © 1981. Bally MIDWAY Mfg. Co. Tutti i diritti riservati. WIZARD OF WOR® © 1981. Bally MIDWAY Mfg Co. Tutti i diritti riservati © 1982 CBS Toys Divisione della CBS Inc. © CARNIVAL® è un marchio depositato della Sega Enterprises, Inc. © 1980 Sega Enterprises Inc. ATARI® e V.C.S.® sono marchi depositati della ATARI Inc. INTELLIVISION® è un marchio della MATTEL Inc.

# Come entrare nel mondo dei videogiochi dalla porta di servizio

La Sony fa di tutto nel mondo dell'elettronica: radio, registratori, telecamere, walkman, videoregistratori, televisori e dischi audio digitali. Tutto, tranne i videgiochi.

Per non restare fuori da questo settore dell'elettronica di consumo, indubbiamente quello più in ascesa di questi ultimi anni, la Sony ha pensato di realizzare un televisore commutabile, detto appunto Switchable Sony, che permette di commutare con la semplice pressione di un pulsante da un qualunque canale televisivo al canale per il collegamento diretto di consolle per videogiochi e home computer, senza bisogno di sintonizzare il televisore. Un circuito interno provvede automaticamente alla sintonizzazione e in un batter d'occhio siete pronti a sfidare qualunque specie della variegata fauna del mondo dei videogiochi.

Un ultima considerazione: con una punta di civetteria la Sony ha chiamato il pulsante in questione HIT, che sta per Home Interface Terminal (ovvero terminale d'interfaccia domestico), ma anche per *hit*, che in inglese significa colpo, colpire.

# Videodischi & Videogiochi: la storia continua

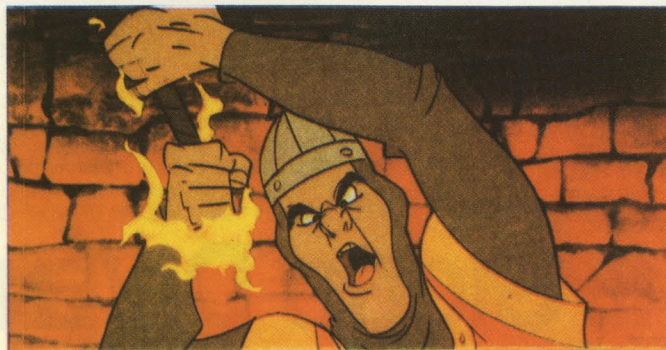
L'ultima moda nel campo dei videogiochi si chiama videodisco. Visto che siamo un giornale alla moda non possiamo tralasciare l'argomento. Ci ritorniamo ancora, dopo avervi parlato diffusamente di Astron Belt (il gioco con videodisco della Sega), in occasione dell'imminente arrivo di un altro videogioco da bar con videodisco. Imminente, si intende, a tempo indefinito.

Si chiama Dragon's Lair, ovvero La Tana del Dragone, ed è stato realizzato dalla Starcom e dalla Cinematronics.

Il "film" visualizzato sullo schermo e controllato dal giocatore è costituito da cartoni animati invece che da immagini cinematografiche come in Astron Belt. Per realizzare questi segmenti animati è stato addirittura incaricata una società specializzata in animazione, il cui proprietario è un ex-animatore della Walt Disney. Tutto ciò ha ovviamente comportato una spesa piuttosto elevata e infatti Dagron's Lair è costato circa un milione e mezzo di dollari contro i 250.000 dollari di un gioco normale.

Dragon's Lair è la storia avventurosa di un cavaliere medievale di nome Dirk, la cui missione è salvare (avete indovinato) la solita bella principessa prigioniera del drago cattivo. Il gioco si svolge per la maggior parte all'intrno della tana del dragone, cioè un vecchio castello arroccato su una scoscesa altura. Vi sono circa 600 situazioni diverse da affrontare. Ad esempio una di queste situazioni è simile al primo round di Jungle Hunt. Dirk si trova su una piattaforma che sta lentamente ritirandosi nel muro. Il giocatore deve far saltare Dirk al momento giusto così da fargli prendere una corda che dondola avanti e indietro evitando quindi di precipitare nel pozzo-trabocchetto. Poi sempre saltando di corda dondolante in corda dondolante deve far arrivare Dirk fino a una piattaforma dove finalmente il nostro eroe può considerarsi salvo. Fino alla prossima situazione, però.

Il gioco, pur essendo così innovativo, viene comandato tramite i soliti joystick e pulsanti d'azione. Se il giocatore riesce a far superare la prova a Dirk, questi prosegue fino alla successiva, altrimenti il nostro prode cavaliere farà una brutta fine, magistralmente rappresentata dal cartone animato.

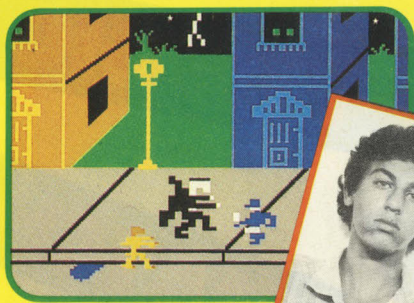
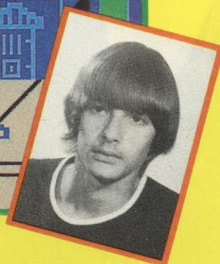
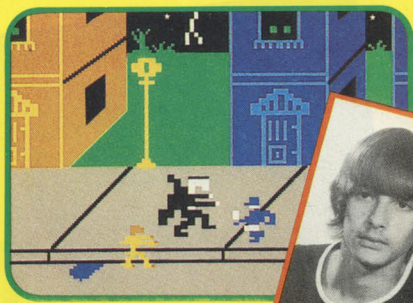
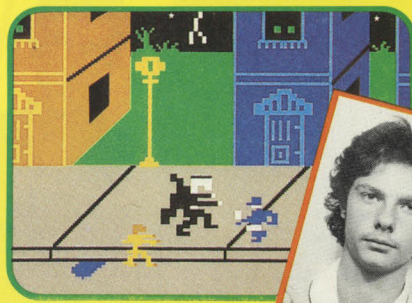
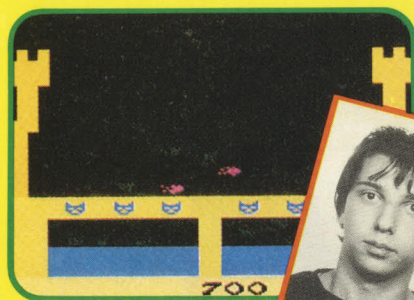
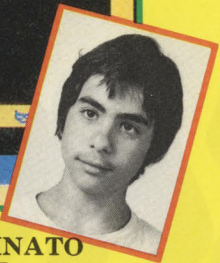
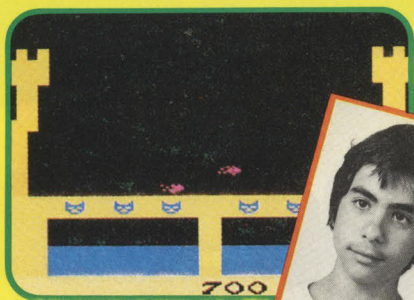
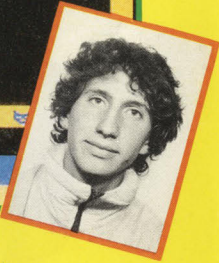
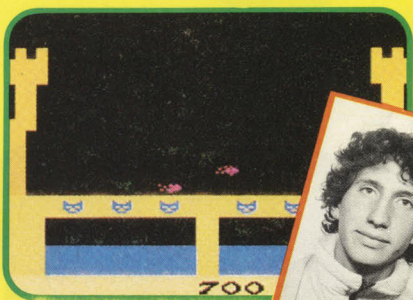
Il gioco è stato solo presentato come prototipo e non si sa ancora la data precisa della sua introduzione. L'unica cosa che si resta da dire è che faranno meglio a decidersi in fretta perché a noi stanno già prudendo le dita nell'attesa, e a voi?

# IMAGIC MATCH

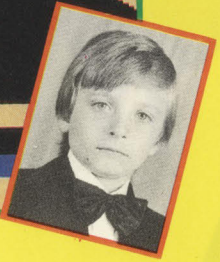
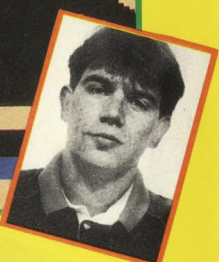
**ALFIO BARBIERI**
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Atari)
**Punteggio raggiunto - 2512700**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Supergames - 20100 Milano

**MICHELE M. PANEBIANCO**
Gioco: **DEMON ATTACK**
(Sistema Atari)
**Punteggio raggiunto - 999780**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Ranieri - 70100 Bari

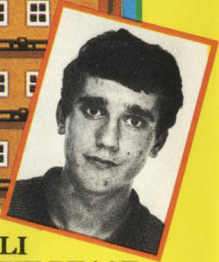
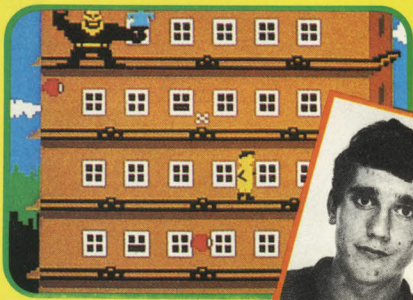
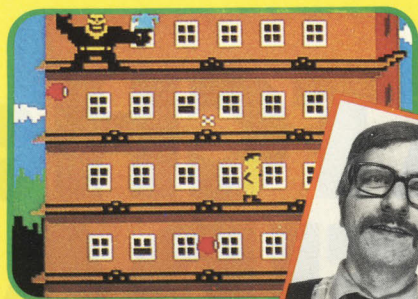
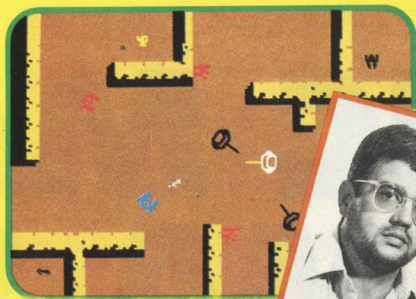
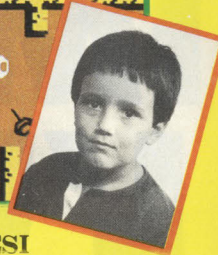
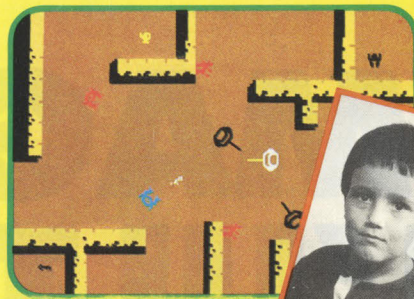
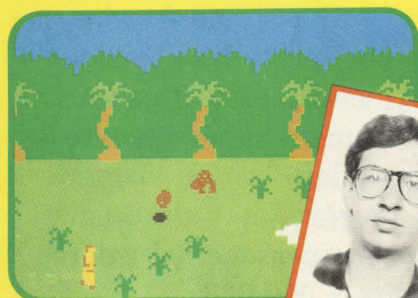
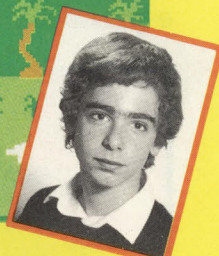
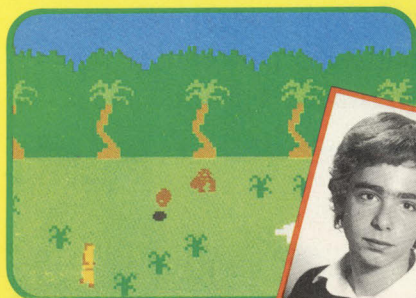
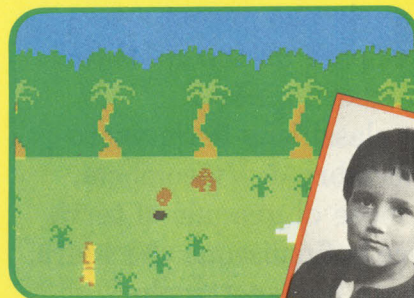
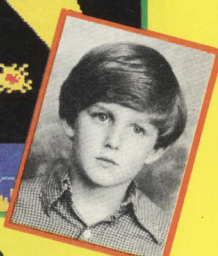
# DRACULA PRESENTA!

**GIUSEPPE DISTEFANO**
Gioco: **NOVA BLAST**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 69550**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Dortona - 95100 Catania

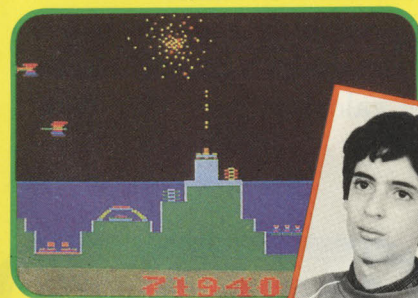
**MARCO CASSILI**
Gioco: **ICE TREK**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 33070**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Casa Mia - 00100 Roma

**FABIO D'AGATI**
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision) Livello hard
**Punteggio raggiunto - 20100**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Disco Center - 90100 Palermo

**MARCO CASSILI**
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision) Livello hard
**Punteggio raggiunto - 18775**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Anna Viscarelli - 00100 Roma

**FULVIO VITALE**
Gioco: **DRACULA**
(Sistema Intellivision) Livello hard
**Punteggio raggiunto - 17000**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Hi Fi Club - 00100 Roma

**FULVIO STROCCO**
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Atari)
**Punteggio raggiunto - 514900**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Centro Gioco Educativo - 10100 Torino

**GIANLUCA CECCHINATO**
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Atari)
**Punteggio raggiunto - 509450**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Testi - 35100 Padova

**GIORGIO BERRI**
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Atari)
**Punteggio raggiunto - 329020**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Consorti - 00100 Roma

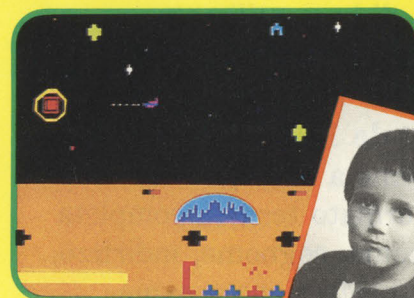
**GIANLUIGI FEDELI**
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 49760**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Discoteca Frattina - 00100 Roma

**LIVIO MADARO**
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 43980**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Play Game - 10100 Torino

**MIRCO MIGNANI**
Gioco: **DRAGON FIRE**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 38990**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Chiari Vittorio Hi-Fi - 43037 Rimini (FO)

**FILIPPO MONTAINA**
Gioco: **ICE TREK**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 29300**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Lombardini - 43100 Parma

**ANDREA MACHERA**
Gioco: **ICE TREK**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 27690**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Otello - 00191 Roma

**MAURO GUBBINELLI**
Gioco: **BEAUTY AND THE BEAST**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 39750**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Hi Fi Club - 00100 Roma

**SERGIO MARTINI**
Gioco: **BEAUTY AND THE BEAST**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 28700**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Mofert Tv Hi-Fi - 33100 Udine

**MARIO FRESI**
Gioco: **SWORDS AND SERPENTS**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 3300**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - 20144 Milano

**ALESSANDRO FRESI**
Gioco: **SWORDS AND SERPENTS**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 2750**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - 20124 Milano

**ANDREA LEO**
Gioco: **TROPICAL TROUBLE**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 80250**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Saccardi - 50100 Firenze

**GUIDO SMORTO**
Gioco: **TROPICAL TROUBLE**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 41950**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Arrod's - Londra

**ALESSANDRO FRESI**
Gioco: **TROPICAL TROUBLE**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 39900**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Videogames - 20124 Milano

**MATTIA PIZZORNO**
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 116760**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Centro Gioco - 17021 Alassio (Savona)

**GIULIO FEDI**
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 93580**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Sumus - 50100 Firenze

**MICHELE DEL VECCHIO**
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Atari)
**Punteggio raggiunto - 1778971**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Centro Sandoz - 80100 Napoli

**WALTER RIVA**
Gioco: **ATLANTIS**
(Sistema Atari)
**Punteggio raggiunto - 984303**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Paradiso dei bimbi - 16100 Genova

**MARIO FRESI**
Gioco: **NOVA BLAST**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 50000**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Castoldi Ada - 20100 Milano

**ALESSANDRO FRESI**
Gioco: **NOVA BLAST**
(Sistema Intellivision)
**Punteggio raggiunto - 43500**
Negozio dove è stato acquistato il gioco:
Castoldi Ada - 20100 Milano

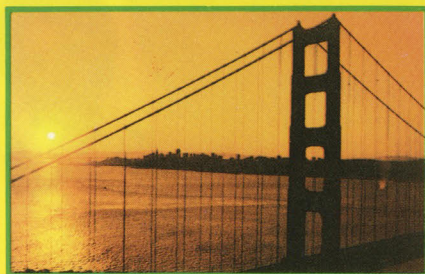
# IMAGIC MATCH: L'ULTIMA SFIDA

## L'IMAGIC MATCH

Chi vuole può ancora partecipare all'Imagic Match: sarà inserito infatti nelle classifiche del numero di dicembre di Videogiochi. Nel mese di gennaio si terrà invece la finalissima che vedrà, durante uno spettacolo televisivo, la vittoria e la premiazione dei veri esperti. Ripetiamo l'elenco dei titoli per i quali si possono ancora inviare i punteggi records.
Per i possessori di basi Atari: **Demon Attack, Atlantis, Dragon Fire, No Escape.**
Per i possessori di basi Intellivision: **Demon Attack, Atlantis, Dragon Fire, Ice Trek, Dracula, Swords and Serpents, Beauty and the Beast, Nova Blast.**
Chi intende partecipare può cimentarsi in uno o più giochi e inviare titolo del gioco tipo di base utilizzata e foto del punteggio alla **Audist Videogiochi - Casella Postale 1330 - 20101 Milano** insieme a una sua foto in formato tessera completa di nome, cognome, indirizzo, età, professione e nome del negozio presso il quale è stata acquistata la cassetta Imagic.

Aut. Min. Conc.

## LA FINALISSIMA

La **Imagic** esaminerà i punteggi pervenuti e premierà i primi 3 per

ognuno dei titoli come avvenuto in passato.
Il recordman mensile per ogni titolo e per ogni sistema (informato dettagliatamente per lettera) sarà invitato a partecipare a una sfida pubblica e, al fine di dimostrare di essere un vero esperto di videogiochi cercherà di ottenere il massimo punteggio su un **gioco novità**

sia con il sistema Atari, sia con quello Intellivision.
Il vincitore assoluto sarà proclamato **super-esperto** e premiato con un viaggio di 12 giorni in California per due persone del valore di lire **7.000.000.**
Il secondo in classifica riceverà un ultra impianto completo hi-fi Sherwood del valore

di lire **4.000.000** mentre il terzo, il quarto e il quinto classificati avranno in premio un super impianto completo hi-fi Sherwood del valore di lire **2.500.000.**

Created by Experts for Experts™

# VIDEOGIOCHI Shopping

Milano, vergognosamente sprovvista di sale-gioco, sta vivendo un boom per quanto riguarda i negozi di videogames domestici.

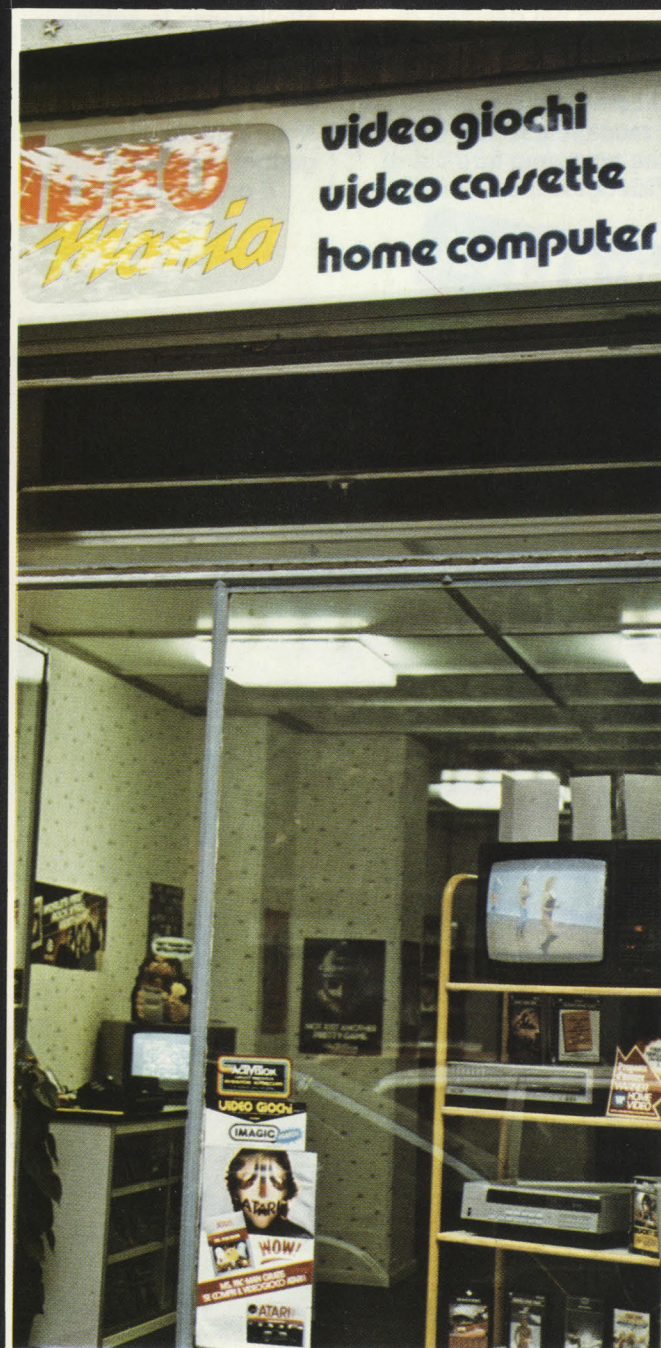
È la volta di Videomania: non solo dispone di tutte le marche, vantando la tempestività degli arrivi di nuovi titoli, spesso ottenuta mediante invii diretti dagli U.S.A., non solo – dicevamo – ma Videomania ha anche pensato di costituire il Videomania Club.

Il Videomania Club adotta una formula originale: chi restituisce cartucce "vecchie", acquistate presso Videomania naturalmente, può ottenerne delle altre pagando una somma minima. Il non cambio, inoltre, è totalmente gratuito!

"Nel periodo post-natalizio organizzeremo delle gare con cassette in premio per i vincitori", ci ha detto l'organizzatore signor Boncinelli.

Ma Videomania offre ancora di più: videocassette per gli appassionati di videoregistrazione, sia in vendita che con un'interessante formula di noleggio (c'è anche software didattico).

E, naturalmente, gli home computer: Sinclair, Texas, Vic 20.

Insomma: ci sembra che valga la pena di andare a dare un'occhiata. Dove? A Milano, in Viale Piave al 5.

# PER UN NATALE

*di Benedetta Torrani*

Arriva Natale e come ogni anno il mondo si scatena a comperare. I negozi si riempiono di migliaia di regali tutti quanti invitanti, curiosi, belli, divertenti, e chi più ne ha più ne metta.

Sicuramente i videogiochi saranno presenti nei desideri di molti ragazzi ma, si sa, i modelli sono tanti, i giochi ancora di più, e come si fa a raccapezzarcisi? Quello che possiamo fare noi di Videogiochi è darvi una mano nella scelta. Abbiamo perciò pensato di fare una breve panoramica su quello che ci sarà sugli scaffali dei negozi. Quali sono i sistemi – per chi di voi non è un seguace di Videogiochi, e quindi sa tutto, quale sistema prendere può ancora essere un problema – e quali, soprattutto, sono le cartucce novità, quelle che affolleranno le vetrine e che forse neanche i più esperti di voi hanno avuto modo di provare. Naturalmente ci sono anche gadget vari e curiosità.

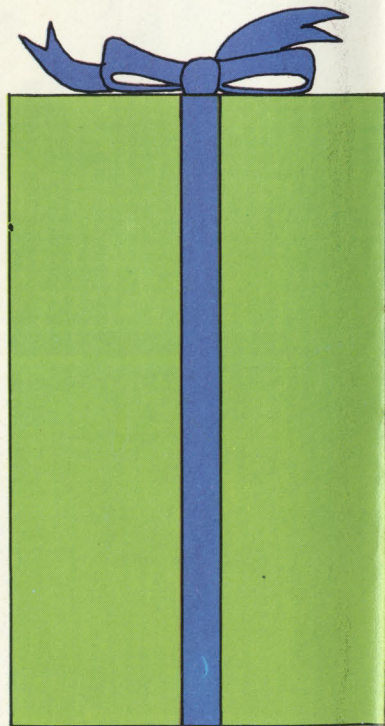
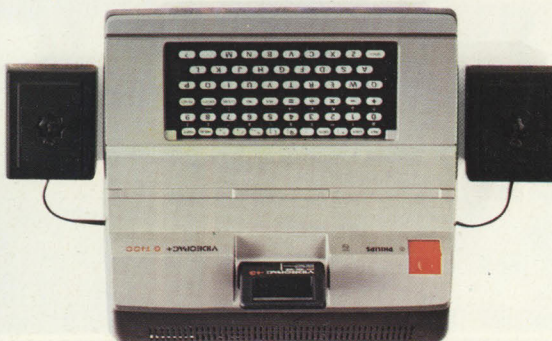
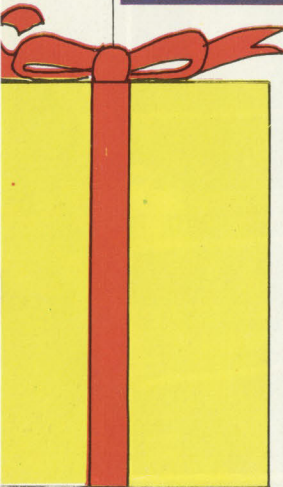
E ora basta con le presentazioni: inizia la caccia al regalo!

## I SISTEMI

Iniziamo con un rapido riepilogo dei sistemi attualmente in commercio e, segnaliamo tra questi, quelli che pensiamo offrano maggiori possibilità e varietà. E iniziamo dai due grandi rivali Atari e Mattell.

Il caro buon vecchio VCS ATARI è quello di sempre: un'ottimo sistema e una consolle indistruttibile, perfetta per chi ha dei fratellini un po più piccoli e magari un po' maneschi. È il sistema che offre il più ampio e variegato catalogo di titoli prodotti sia dalla casa madre che da quelle società che si occupano solo di software, compatibile per questo sistema. Il pacco contiene la consolle, due joystick e due comandi a manopola, l'adattatore di corrente e i cavi di collegamento al televisore. La cartuccia omaggio è il famoso Sapce Invaders. Il prezzo al pubblico è di lire 299.000.

La consolle INTELLIVISION, un pochino più sofisticata ma un pochino più lenta, è molto famosa per i giochi sportivi e per quelli a più giocatori.

La consigliamo a tutti quelli che amano la compagnia. È anche questo un buonissimo sistema con un catalogo molto ampio. I comandi, contrariamente a

# VIDEOGIOCOSO

quelli Atari, sono a disco direzionale con una minitastiera (8 tasti più 4 pulsanti laterali) e sono collegati permanentemente alla consolle. La cartuccia in omaggio è Las Vegas Poker & Black Jack e il prezzo al pubblico è di lire 399.000.

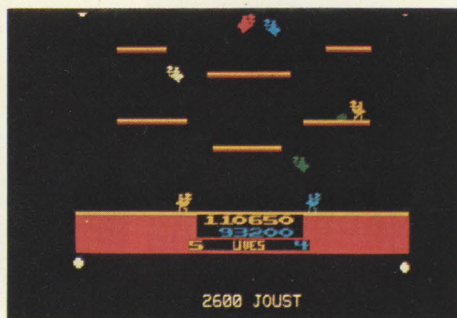
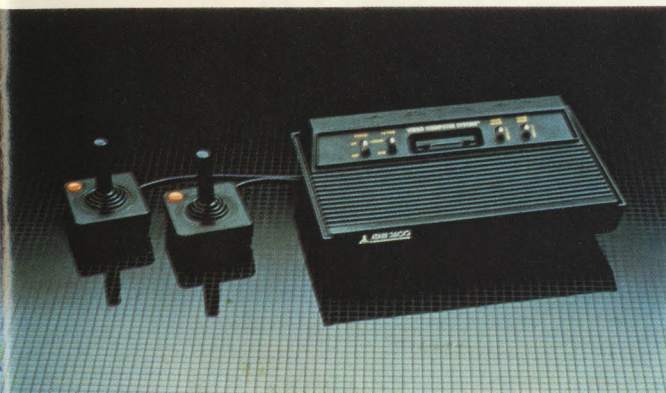
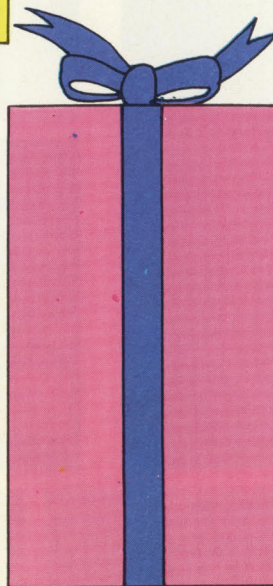
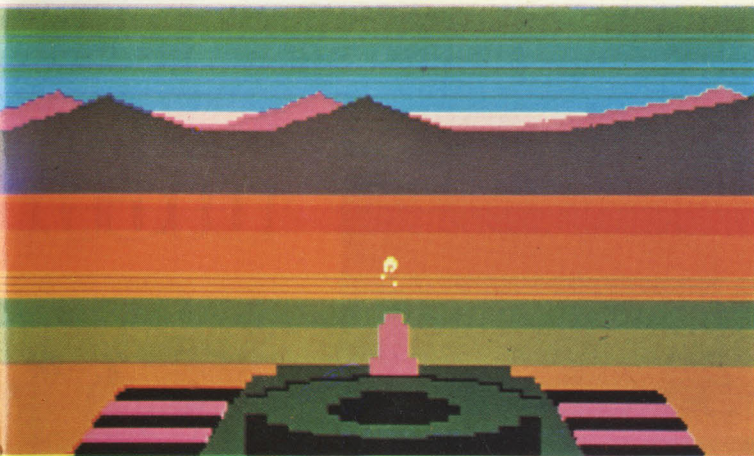
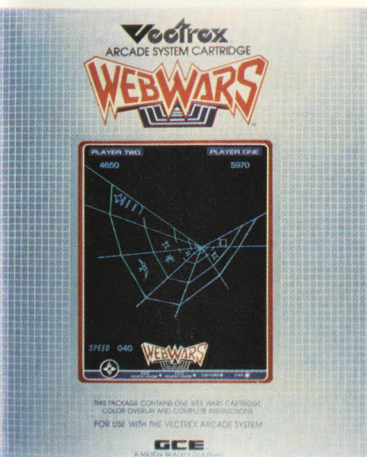
Sempre della Mattel c'è l'INTELLIVOICE un modulo di sintesi della voce che permette di ricevere le istruzioni e i commenti sul gioco direttamente dalla voce del computer. Le cartucce parlanti, giocabili anche sull'Intellivision ma senza voce – sono per ora poche. Il prezzo è di lire 199.000.

Altra periferica collegabile alla consolle Mattel è il LUCKY, un modulo che trasforma l'Intellivision in un piccolo computer (il programma più interessante si chiama "Game Designer": vi permette di programmare in linguaggio basic dei giochi di vostra invenzione utilizzando i personaggi dei giochi Mattel).

Il prezzo, che comprende la tastiera alfanumerica e il computer adaptor, è di lire 299.000.

Se volete diventare dei game designer iniziate da qui! L'ultima, infine, periferica del sistema Intellivision è una TASTIERA MUSICALE, che funziona come un piccolo sintetizzatore. Costa lire 199.000.

Il terzo sistema più diffuso in Italia (e relativa consolle) è il VIDEOPAC della Philips. La consolle G 7000 oltre ai comandi a cloche ha una tastiera alfanumerica di 49 tasti, che permette varie possibilità di gioco, tra cui alcune cartucce più "educative" come quella, molto bella, musicale. Il prezzo è di lire 285.000. A questo modello base si aggiunge poi il G 7200 che è identico al primo solo che ha un monitor incorporato da 9" in bianco e nero. È molto utile per chi non ha un televisore proprio oppure per chi non può sempre utilizzare quello di famiglia. Costa lire 360.000.

In arrivo proprio per Natale c'è poi la nuova consolle G 7400: una nuova versione dell'originale G 7000 con una grafica molto migliorata. Tutte le

# Per un Natale Videogiocoso

cartucce del catalogo Videopac son compatibili con tutte e tre le consolle ma le cartucce prodotte da quando esiste il G 7400, se giocate su questa consolle, hanno una grafica molto più bella.

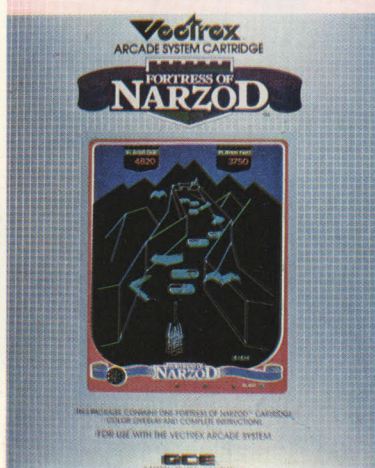
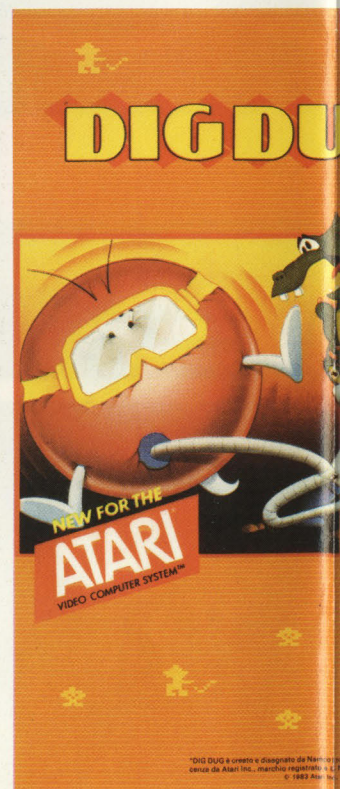
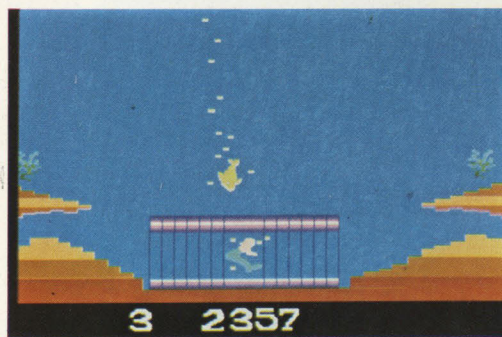
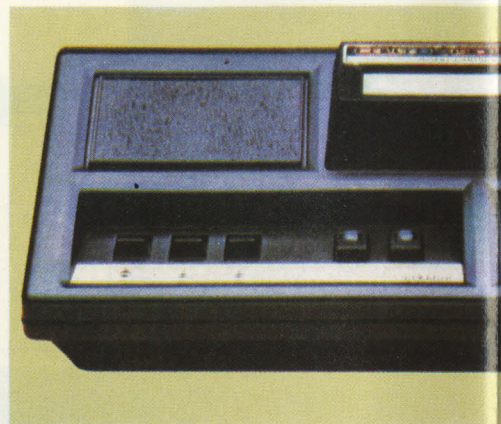
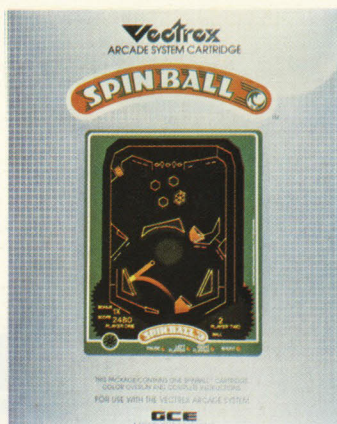
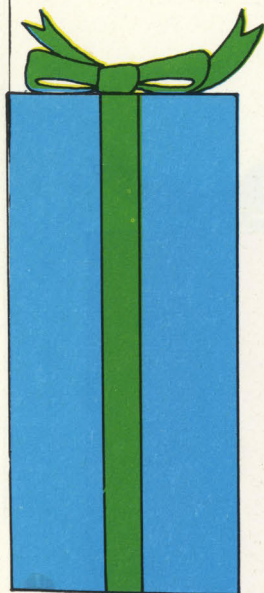
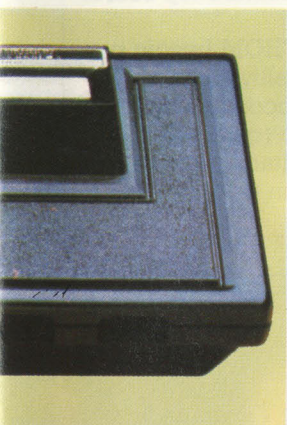
Arriviamo ora al sistema che ha fatto tanto parlare di se ma che ancora si è visto molto poco (e che speriamo di vedere in abbondanza questo Natale); il COLECOVISION. È una consolle molto bella con una capacità di memoria superiore a tutte le altre. Proprio per questo i giochi hanno una grafica, una gestione dei colori e del movimento degli oggetti veramente sorprendente per una consolle domestica. La confezione è composta di consolle, comandi (un misto tra i comandi del VCS e dell'Intellivision: hanno la minitastiera e i pulsanti laterali come quelli Mattel e hanno il joystick come quelli Atari) e la cartuccia omaggio MouseTrap. Il prezzo al pubblico è di lire 485.000. È la più cara di tutti ma vale la pena se volete fare veramente un regalo supergradito. Il catalogo è ancora agli inizi ma si contraddistingue per il fatto che sono quasi tutti famosi giochi da bar.

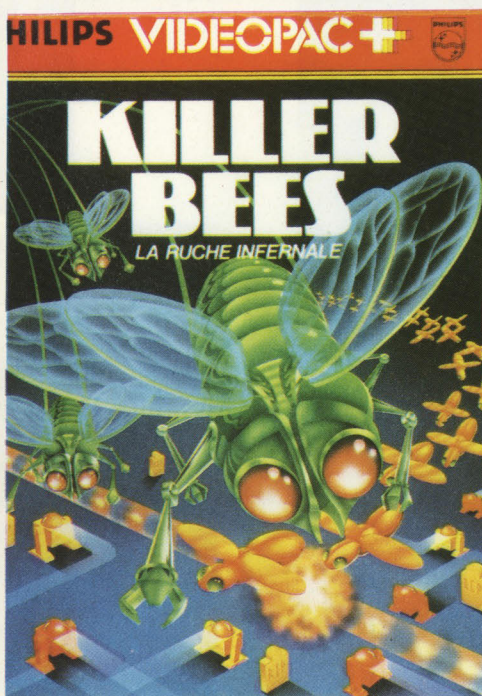
Due gli accessori: primo è il modulo TURBO, cioè un volante collegabile al posto del joystick che serve ovviamente per giocare al famoso Turbo; il secondo è un MODULO DI CONVERSIONE che permette, ai possessori di una consolle ColecoVision, di giocare tutte le cartucce compatibili con il sistema AtariVCS.

Non male eh? I prezzi di questi due accessori sono rispettivamente di lire 130.000 e lire 169.000.

Ultimo regalo, per quel che riguarda le consolle, è il Vectrex. È questo un sistema a sé, infatti non è una consolle da collegare al televisore ma un monitor da 9" in cui la consolle è incorporata. Sotto lo schermo è situata la tavoletta dei comandi che comprende un joystick e quattro pulsanti. Il monitor è in bianco e nero ma ogni cartuccia contiene uno schermo di plastica trasparente che "colora" il gioco. Il prezzo è di lire 495.000.

## ACCESSORI

Il "mercato degli accessori", se così si può chiamare, non è molto sviluppato in Italia e non siamo ancora arrivati ai diecimila gadget che riempiono le pagine

pubblicitarie delle riviste americane. Comunque per chi volesse fare dei regali un po' particolari ecco alcune idee.

La prima è il SUPERCHARGER della Starpath. È una espansione di memoria per il VCS che ne aumenta le capacità (per maggiori dettagli vedi il servizio alle pagine seguenti). Per ora il catalogo comprende 5-6 titoli. Il prezzo al pubblico è di lire 170.000.

Per i pigri che non hanno voglia di alzarsi ogni volta a cambiare cartuccia, c'è il VIDEOPLEXER. È un contenitore di cartucce (per l'esattezza ne tiene 8) che si collega alla consolle attraverso una banda e permette di giocare a uno qualunque dei giochi

contenuti semplicemente selezionando il canale corrispondente. Esiste compatibile sia per il VCS che per l'Intellivision e sarà in vendita a lire 163.000.

E ora vediamo gli accessori per antonomasia: i joystick. Il primo è il SUPER JOYSTICK prodotto da Atari per il VCS con due pulsanti di sparo ai lati. Costo 40.000 lire. Due di cui vi abbiamo già parlato sono il POINT MASTER e il POINT MASTER PRO, con ventose e fuoco rapido automatico. Collegabili al VCS e al Vic 20 costano 39.000 e 59.000 lire.

Per l'Intellivision c'è invece il QUICK STICK, che permette di utilizzare il più veloce comando a cloche invece di quello a disco della Mattel. Costa lire 29.000 la coppia.

QUICK SHOT, un altro joystick da competizione della Spectravideo, collegabile al VCS Atari, costa lire 25.000.

## CARTUCCE, CARTUCCE, CARTUCCE

E arriviamo ora ai regali che pensiamo interesseranno la maggioranza dei nostri lettori che, dalle lettere, sembrano essere già non solo ben forniti come consolle ma anche dei gran sofisticati e pretenziosi nei riguardi dei giochi. Naturalmente le cartucce da regalare o da farsi regalare sono decine, tutte le case produttrici hanno dei cataloghi molto appetitosi ma in questo servizio vorremmo segnalarvi le ultimissime arrivate, quelle che verranno esposte nelle vetrine nel fatidico mese in cui tutte le strade sono addobbate e cariche come degli alberi di Natale. Abbiamo pensato di suddividere i giochi per tipo: cioè i giochi sportivi piuttosto che quelli d'azione o strategia. Se conoscete i gusti dei vostri amici potrete sicuramente trovare qualche cosa che fa per loro.

Iniziamo con quelli di strategia, che sono esattamente due: UTOPIA, della Mattel Electronics per Intellivision, è la storia di un'isola tutta vostra che dovete imparare ad amministrare con intelligenza per rendere felici i numerosi abitanti evitando loro guerre e carestie. È un gioco molto particolare e interessante che consigliamo a tutti gli studenti di economia. Costa 69.000 lire.

Il secondo è il classico BACKGAMMON, questa volta nella versione della Philips per il Videopac. È in vendita a 65.000 lire.

Per gli sportivi ci sono tre cartucce. La prima è per chi possiede un Vectrex: SOCCER-FOOTBALL. Non è, come il titolo lascerebbe

# Per un Natale Videogiocoso

supporre, un gioco doppio (cioè il calcio italiano e quello americano) bensì è una bella versione del nostro calcio. Prezzo 85.000 lire.

L'altra è una cartuccia molto particolare che arriva da casa Activision per il VCS: DECATHLON. Sapete che sport è? Bene! In questa cartuccia li potete giocare tutti e dieci. Prezzo lire 77.000.

La terza è a dire il vero uno sport un po' inusitato anche perché fatto in un Luna Park. È CARNIVAL di Coleco per ColecoVision (disponibile anche nelle versioni per VCS e Intellivision). In una giostra di orsi che ballano, pipe che girano, e anitre addormentate dovete esercitarvi al tiro al bersaglio. Prezzo lire 77.000.

E arriviamo adesso ai guerrafondai. Arriva BATTLEZONE di Atari per il VCS. Sicuramente conoscete la versione da bar e questa ne è una buona trasposiizione, con radar, mirino, cannoni e tutto il resto. Il prezzo sarà tra le 79 e le 89.000 lire.

Dello stesso tipo la cartuccia ROBOT TANK di Activision per il VCS: una bella trasposizione della battaglia di El Alamein che vi terrà con gli occhi attaccati al vostro periscopio nel tentativo di colpire i carrarmati nemici. Prezzo lire 92.000.

La terza cartuccia per gli amanti della guerra è WEB WAR di Vectrex in vendita a lire 85.000.

Arriviamo ora alla categoria più numerosa e divertente, quella dei giochi d'azione.

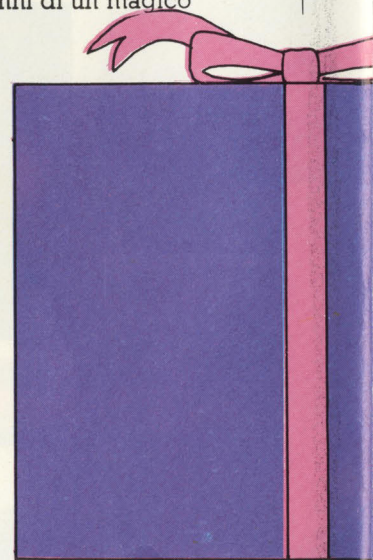
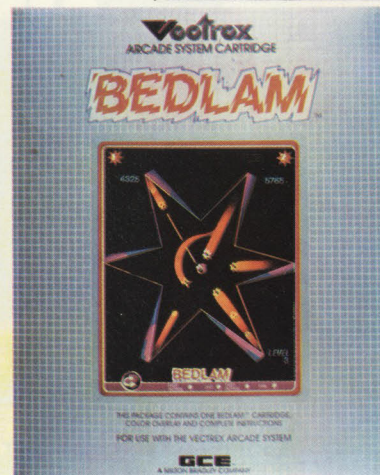
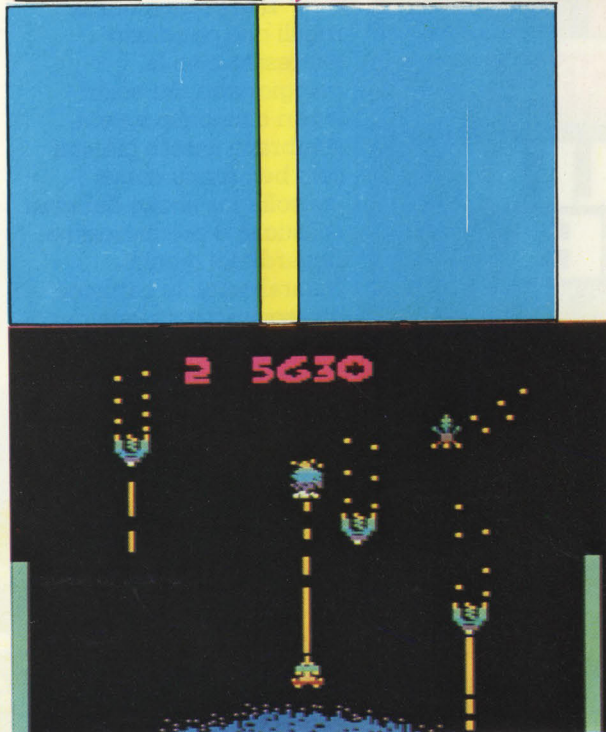
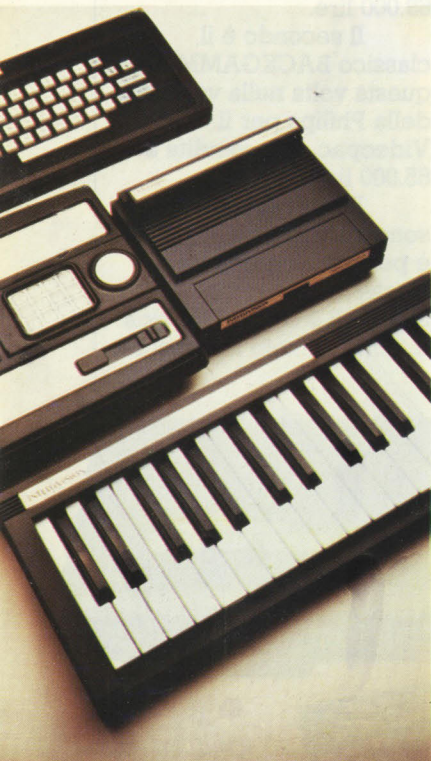
BURGER TIME di Mattel per Intellivision: caro cuoco tra tutte le scale che devi salire e scendere, gli hot dog e i cetriolini che ti inseguono, vedi di non dimenticarti che il mio hamburger sia al sangue. Prezzo 69.000 lire.

SUPERBEE (Philips per Videopac) è l'avventura di un'ape che vola di fiore in fiore. Nel far questo un labirinto le si forma rendendole la vita difficile. Prezzo 55.000 lire.

ASTERIX, BELLA QUESTA PRIMA CARTUCCIA 'europea' di Atari per il VCS. Il famoso gallo è alle prese con i centurioni romani, che deve evitare, e con la pozione magica che deve invece bere: tutti corrono velocissimi e lui saltabecca da una corsia all'altra. Sempre in casa Atari JOUST. Poche parole: bella trasposizione del bar a casa. Entrambe queste cassette saranno in vendita a un prezzo di circa 85.000 lire.

Attraverso le varie stanze di VENTURE (ColecoVision e disponibile anche per VCS e Intellivision) dovete recuperare i tesori custoditi da terribili mostri. In vendita a lire 92.000.

Ancora avventure, questa volta in canoa lungo le rapide di un fiume alla ricerca di un prezioso tesoro: WHITE WATER di Imagic per Intellivision. Sempre per Intellivision SAFE CRACKER di Imagic, una missione di spionaggio internazionale alla ricerca di documenti e apparecchiature top secret rubate.

FATHOM Imagic per VCS e Intellivision. In questo gioco, disegnato da Rob Fulop (quello di Demon Attack), vestite i panni di un magico

gabbiano e di un delfino incantato per liberare la bella sirena incatenata in fondo all'oceano. I prezzi sono per tutte intorno alle 90.000 lire.

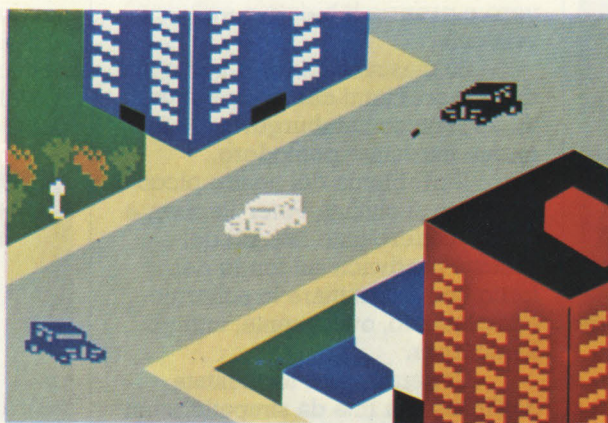
E adesso i giochi spaziali.

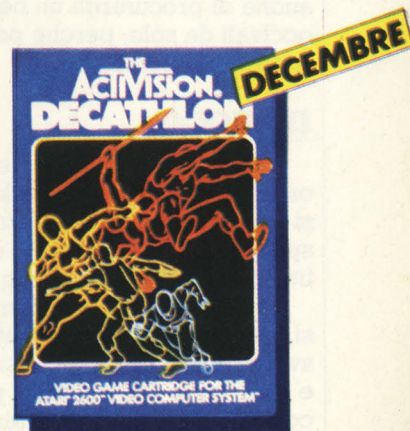
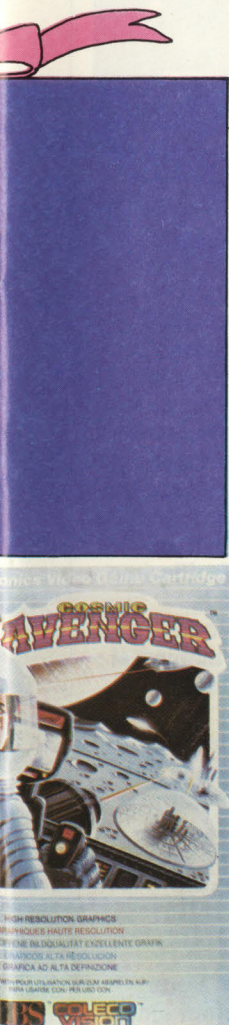
Stupendo BEAM RIDER di Activision per Intellivision. È una specie di Tempest che si svolge in profondità sulle linee geometriche dello spazio. Dovete conquistarvi ogni volta un settore di cielo distruggendo 15 veicoli nemici. Prezzo lire 92.000.

Sempre da casa Activision SPACE SHUTTLE, questa volta compatibile con il VCS. Al comando della navicella spaziale dovete decollare, orbitare nello spazio e agganciare fino a sette navicelle, e infine tornare sulla terra, atterrando nel deserto della California.. Fuori dalla cabina di guida potete vedere tutte le varie fasi e nel cruscotto leggere i dati di volo. Prezzo lire 92.000.

COSMIC AVENGER di Coleco per ColecoVision e VCS. Al comando di una navicella da combattimento dovete distruggere le postazioni degli alieni per mare e per terra. Prezzo lire 77.000.

Le ultime due sono SOLAR STORM (Imagic per VCS) e MOON SWEEPER (Imagic per Intellivision) le due cartucce a tripla memoria in vendita per circa 90.000 lire.

Il labirinto del minotauro ha sempre attirato i costruttori di videogiochi. In DIG DUG (Atari per VCS) siete voi stessi che lo create scavando le gallerie sotterranee alla ricerca dei vostri inseguitori; in LADY BUG (Coleco per ColecoVision e Atari VCS) invece, ne seguite le pareti mobili mangiando puntini. Prezzi rispettivi lire 85.000 circa e lire 77.000.

Crediamo a questo punto che ci sia di che sbancare la Banca Nazionale. Ce n'è veramente per tutti i gusti e per tutte le tasche. Ci siamo però riservati la fine di questo articolo per suggerirvi due regali, i più belli di tutti: un ABBONAMENTO a Videogiochi e la MAGLIETTA DI VIGÌ. Se fate l'abbonamento pigliate due piccioni con una fava nel senso che la maglietta è in regalo. Se invece a Videogiochi siete già abbonati ma la maglietta non l'avete scrivete alla Jackson. Il prezzo dell'abbonamento più maglietta è di lire 22.000, mentre quello della sola maglietta è di 7.000 lire.

Buon Natale a tutti e fateci sapere cosa vi ha portato Babbo Natale.

## BURGERTIME

*MATTEL* *INTELLIVISION*
*L. 69.000*

Direttamente dalle sale giochi arriva una novità Mattel destinata probabilmente ad essere uno dei più colossali successi di fine stagione: una gustosa anteprima natalizia, insomma, che la nota casa americana ha voluto dedicare a tutti gli appassionati del suo sistema.

Burgertime è un gioco che incanta, ammalia, stupisce, tanta è l'accuratezza della grafica, la qualità di stampo baristico, l'istantanea simpatia che sprigiona e la perfezione del meccanismo, fatto per dare assuefazione come una vera e propria video-droga. Volete la prova? Fatelo giudicare da qualche vostro amico-nemico Atariano, ma soprattutto ricordate anche di procurargli un bel paio di occhiali da sole, perché potrebbe restare abbagliato!

### IL GIOCO

Il modello di base del gioco è ormai arcinoto e supercollaudato e si risolve come di consueto nella spietata lotta tra inseguito e inseguitori all'interno di un labirinto.

Niente di nuovo? Certamente sì, perché il soggetto è stato sviluppato in un modo così originale e divertente che qualsiasi paragone con giochi analoghi risulterebbe del tutto inadeguato.

Soltanto per essere immaginato Burgertime necessita di un'abbondante dose di fantasia: il protagonista, pensate, è un simpaticissimo cuoco miniaturizzato all'interno di un forno scalda-vivande composto da griglie, ripiani e scale che delimitano un vero e proprio labirinto a sviluppo verticale.

Su ciascun ripiano è posto uno degli ingredienti che compongono un appetitoso hamburger: pane, carne, insalata e pomodoro.

Il problema del nostro piccolo chef, che si chiama *Peter Pepper*, è di fare cadere tutte le parti del gustoso sandwich sul fondo del forno fino a terminare lo schermo completando, ovviamente, tutti gli hamburger.

L'operazione è tormentata dall'inizio alla fine da simpaticissimi e animatissimi nemici con le fattezze di uova, wurstel e cetrioli: riuscire a chiuderli nei panini che state formando vi darà un bel mucchio di punti, ma farsi cogliere alla sprovvista può essere assai pericoloso perché saranno prontissimi a divorarvi in men che non si dica, soprattutto se non avrete più con voi neanche una dose di pepe, unico rimedio e vostra disposizione per uscire dalle situazioni disperate.

### OBIETTIVO

Come al solito non dovrete fare altro che collezionare punti su punti, e non potrebbe essere altrimenti data la natura del gioco, che va ad esaurimento delle vite di cui disponete.

Parallelamente dovrete anche completare il maggior numero di schermi possibile: ogni ciclo è composto da sette diversi labirinti a difficoltà crescente, dopodiché si ripartirà dal primo e così via.

### COMANDI

Niente di più semplice: il disco guida lo chef sul video nella direzione in cui è premuto.

Va doverosamente aggiunto che in questo gioco il comando direzionale si comporta assai bene, molto meglio di quanto non faccia in Lock'n chase ad esempio, e non vi tradirà (quasi) mai, sempreché lo usiate in modo piuttosto deciso.

I quattro pulsanti laterali servono indifferentemente ad elargire le dosi di pepe ai vostri nemici, mentre la tastiera seleziona il livello di difficoltà ed il numero dei giocatori (al massimo due).

### SCHERMO

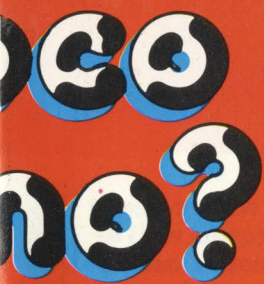
Lo schermo raffigura il labirinto ed i suoi buffissimi protagonisti, riservando anche il giusto spazio ai punteggi, che si trovano nella parte alta del video.

L'angolo in basso a destra vi tiene informati sulle vite che avete ancora a disposizione (5 all'inizio del gioco) e quello inferiore sinistro vi comunica la vostra dotazione attuale di pepe (si parte con 5 dosi).

Il cuoco è davvero buffissimo e ben disegnato, con le sue gambette corte, il cappellone in stile e con la professione e le manine al cielo quando completate lo schermo.

I nemici sono altrettanto divertenti e soprattutto sono assai disinvolti nei movimenti, sempre accurati e privi di qualsiasi incertezza da sovraccarico di funzioni nel microprocessore.

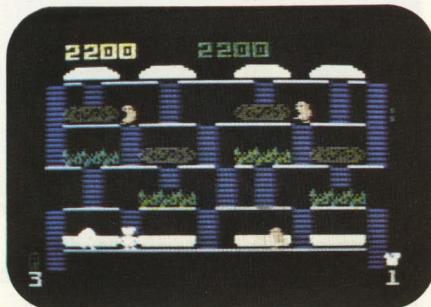
### VITA DA CUOCHI

Il comportamento di Peter Pepper nel labirinto è largamente

condizionato dai suoi antagonisti.

Nella versione di gioco più difficile (le altre le lasciamo ai più maldestri) i cattivi della situazione partono in quattro (3 hot-dogs e I uovo).

Per i primi quattro schermi la formazione nemica non muta (anche se nel terzo gli hot-dog diventano quattro) e la sua strategia di spostamento nemmeno: i wurstel cercano di avvicinarsi a voi prendendo la prima strada che capita loro a tiro, anche se non è la migliore. In sostanza dunque se vi sposterete verso il basso, anch'essi seguiranno quella direzione, anche se magari si trovano ancora all'altro capo del forno.

L'uovo invece lavora da solista ed ha una tattica migliore: generalmente cercherà di chiudervi la strada mentre i suoi amici vi stanno seguendo dalla parte opposta.

Dal quinto schermo in avanti due hot-dog vengono sostituiti da altrettanti cetrioli, segugi assai più abili dei loro predecessori e molto più insidiosi da affrontare.

Gli ingredienti dei sandwich sono posti su ripiani incolonnati verticalmente: per completare gli hamburger dovrete letteralmente camminare sopra ciascuna delle parti che li compongono. La pressione farà cascare il pezzo verso il ripiano successivo e, a seconda dell'altezza in cui è effettuata l'operazione e del numero di ingredienti ancora incolonnati, produrrà un effetto a catena fino a fare cascare il pezzo più basso sul fondo.

Andando avanti di questo passo potrete completare così i vostri panini, e se il problema fosse tutto qui non ci sarebbe altro da dire.

Sfortunatamente dovrete anche vedervela con "loro" e soprattutto, per disputare una buona partita, dovrete anche cercare di farli finire nel panino.

La "farcitura" dell'hamburger può essere ottenuta in due modi.

Anzitutto potrete fare cadere loro addosso qualche ingrediente, camminando ad esempio su di un pezzo ad un ripiano superiore e lasciandolo poi cascare mentre uno dei cattivi ci passa sotto.

Tutto sommato però è molto meglio seguire un'altra strada: ogni ingrediente deve essere premuto in tre punti per ottenerne la caduta. Quando due delle tre parti sono state calpestate aspettate che qualcuno dei perfidi esseri salga sul pezzo assieme a voi. A quel punto e con ottima scelta di tempo potrete completare la passeggiata e lasciare così cadere l'ingrediente con il suo appetitoso fardello.

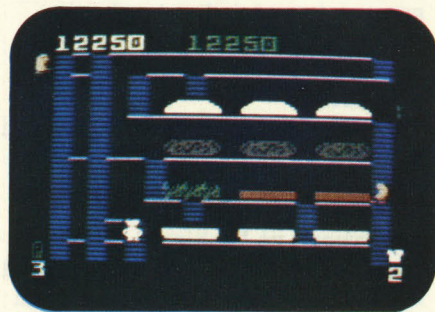
Oltre a procurarvi punti, il maggior peso degli hot-dog o di chi per essi vi permetterà di fare cadere l'ingrediente in questione per ben due ripiani successivi. Più saranno i nemici che riuscirete a chiudere contemporaneamente nel panino, più punti di bonus riceverete.

Permetteteci a questo punto di sottolineare l'importanza di riuscire a capire la strategia di movimento dei vostri avversari (qualche indicazione ve l'abbiamo già data) perché è un fattore determinante ed imparare a domarli vi consentirà di obbligarli a radunarsi in fila indiana. Spesso ci vorrà molta pazienza per riuscire a raggrupparli tutti dietro di voi, ma se vi riuscite avrete un vantaggio essenziale sia in termini di libertà di movimento che di possibilità di punteggio.

Questa tecnica vi potrà essere assai utile nel quarto schermo, che a tutta prima può apparire assai difficile: gli ingredienti sono riposti su quattro lunghe file collegate praticamente da un unico passaggio a forma di "esse". A sinistra stanno due scale che uniscono l'esterno con la parte "nutriente". Apparentemente non c'è modo di cavarsela senza sprecare abbondanti dosi di pepe, ma in realtà è un gioco da ragazzi: continuate a girare nella metà

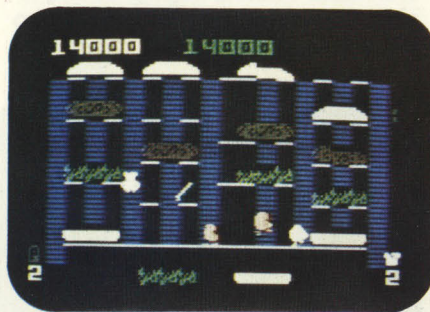
superiore delle due scale aspettando pazientemente di radunare tutti i nemici (l'ultimo hot-dog è il più difficile da attirare nel tranello).

Quando li avrete tutti alle vostre spalle come tanti cagnolini potrete quindi partire a razzo verso il settore "panini", e in una splendida infilata li completerete tutti, riservandovi di far fare ai vostri inseguitori la fine che si meritano al momento più opportuno.

Il settimo labirinto (l'ultimo della fase) è il più ostico di tutti, perché i ripiani non hanno vie di fuga: una volta entrati in uno di essi sarete obbligati ad uscire dalla stessa parte e molto spesso troverete ad aspettarvi "voi-mi-capite-chi". In questo percorso dovrete quindi lavorare ancora di più per avere la fila indiana alle vostre spalle (cosa non facile, per i malnati cetrioli), per poi imboccare una griglia, aspettarli, farli cadere giù e ritornare sulla vostra strada senza affanno ed ulteriori intoppi.

Il pepe, in questo schermo, è praticamente indispensabile.

Come avrete capito, Peter Pepper si difende spruzzando pepe addosso agli avversari, che ha l'effetto di inebetirli per qualche istante, consentendogli così di passare loro oltre senza alcun rischio.

Sfortunatamente le dosi a sua disposizione sono limitate e possono essere incrementate unicamente acchiappando gli oggetti di bonus (patate fritte, ketchup, gelato e caffé) che appaiono qua e là nei vari schermi.

Il pepe va usato con parsimonia soprattutto nei primi labirinti, e molto spesso è meglio perdere una vita (ne avrete una extra ogni 10.000 punti) piuttosto che una dose.

I labirinti diventano man mano più difficili e soprattutto mutano la loro disposizione in modo da lasciarvi sempre minori vie di fuga e costringervi così a veri e propri percorsi obbligati in cui la "farcitura" potrà chiudervi con sempre maggiore frequenza.

I cattivi non seguono schemi di movimento predeterminati, perché la loro direzione è condizionata dal vostro comportamento, pur tuttavia è possibile studiare ugualmente qualche pattern che vi potrà essere d'aiuto nel compimento dell'impresa, e uno ve l'abbiamo già dato.

## PUNTI

Far scendere un ingrediente da un ripiano – 50 punti

Schiacciare un avversario con un ingrediente – 100 punti

Far cadere da I a 5 avversari insieme all'ingrediente del panino – da 500 a 8000 punti

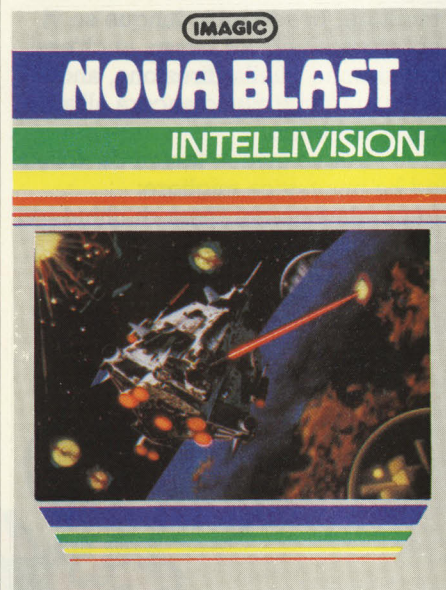
Prendere uno degli oggetti di bonus – 500 punti

## CONCLUDENDO

Se dovessimo condensare tutto ciò che pensiamo di questo gioco in una sola parola sarebbe sufficiente dire che Burgertime è BELLO (ma proprio tanto), e mai aggettivo potrebbe essere usato più propriamente.

Tutto in questa cartuccia è fatto per divertire e siamo certi che vi entusiasmerà come ha entusiasmato noi, che abbiamo passato intere giornate a giocarlo senza mai stancarci: abbiamo cominciato a diradare le nostre partite soltanto quando abbiamo provato per la prima volta una certa nausea per i wurstel (quelli veri) e, di notte, sognavamo uova e cetrioli che ci correvano addosso da tutte le parti (chiaro sintomo da neurodelirio).

Voi che presto incomincerete ad apprezzarlo (e ve lo auguriamo) avrete a disposizione infinite ore di divertimento ed augurarvi buon appetito è proprio il minimo che possiamo fare.

***IMAGIC*** ***INTELLIVISION***
*L. 79.000*

Per avere una cartuccia come questa dovete selezionare con cura gli ingredienti migliori da alcuni dei più riusciti videogames degli ultimi tempi: prendete il meccanismo di gioco di *Defender*, aggiungete un pizzico di *Missile Command*, insaporite il tutto con la grafica di *Atlantis* ed agitate bene prima dell'uso.

Il risultato è uno dei più affascinanti e brillanti video-cocktail che abbiano mai solcato il sempre più stellato cielo del sistema Mattel, grazie soprattutto alla abilità con cui gli esperti della Imagic si sono divertiti a mischiare le carte in tavola, con risultati decisamente brillanti anche se non troppo originali.

NOVA BLAST comunque ha tutte le carte in regola per diventare il nuovo video-hit della consolle di casa vostra.

## IL GIOCO

Siete al comando di Nova 1, l'ultima astronave della flotta Novana, che deve assolutamente difendere le ultime quattro città del suo sventurato pianeta dai proditori attacchi aria-terra e terra-terra dei suoi mortali nemici, concentrati in cicli di otto ondate ciascuna.

La vostra navicella viaggia veloce ed i combattimenti sono serrati: ci sono laser e bombe per tutti, ma la strapotenza numerica dell'avversario rende l'impresa disperata.

Il terreno scorre rapido sotto al vostro scafo, in perenne movimento da una città all'altra per alleggerire la pressione dello spietato assedio: solo la vostra audacia e la vostra temerarietà potranno permettervi di resistere a lungo alle incursioni, fino alla inevitabile ecatombe finale che, se non altro, vi riempirà di gloria e di... punti.

## OBIETTIVO

Non poteva non essere quello di accumulare il maggior numero di punti possibile, trattandosi di un gioco che si protrae ad oltranza fino alla distruzione di tutte e quattro le città.

Potrà essere inoltre motivo di orgoglio personale riuscire a completare almeno uno dei teoricamente infiniti cicli di otto ondate di invasione che dovrete affrontare durante il gioco.

## SCHERMO

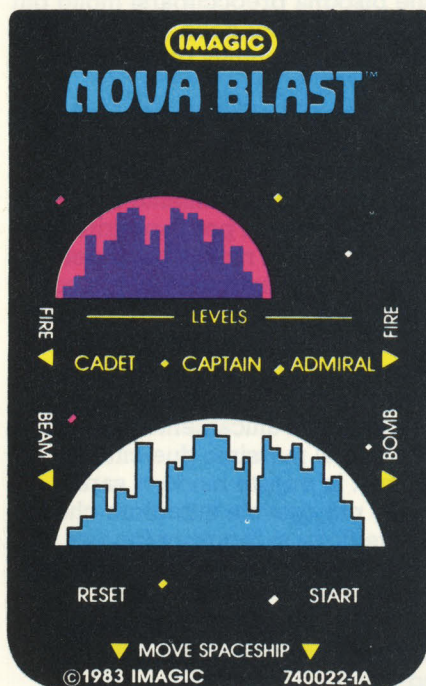
La grafica ed il sonoro sono senz'altro i punti di forza del programma.

Lo schermo è di tipo scorrevole in senso orizzontale, in tutto simile a quello di Defender, e la vostra astronave può percorrerlo in tutta la sua lunghezza sia verso destra che nella direzione opposta.

Particolare ed interessante è l'uso di diversi piani di sfondo che si muovono a diversa velocità, per infondere a tutta l'azione un grande senso di profondità del campo di gioco.

Le città si trovano nella parte bassa del video, sul territorio del pianeta (o meglio, sul suo mare), e sono protette da una cupola trasparente.

Più in basso è il classico "radar" che mostra il teatro della battaglia nella sua totalità: potrete così avere il costante riferimento video della vostra posizione relativa, di quella delle città e dei vostri nemici, compresi i micidiali mezzi di attacco acquatici, da cui, ve lo diciamo fin d'ora, vi dovrete assiduamente guardare durante lo svolgimento della partita.

A sinistra è posto anche l'indicatore del livello di energia della vostra Nova, unitamente al rilievo numerico dei danni che lo scafo ha subito durante gli attacchi.

Ciò che colpisce è la straordinaria resa grafica di insieme offerta dal programma, mai come ora a stretto contatto con le realizzazioni da bar: niente sfarfallamenti, impostazione nettamente salagiochistica, astronave, nemici e sfondo tutti accuratamente disegnati e riprodotti senza incertezze.

## COMANDI

NOVA BLAST non potrà fare a meno di infiammare nuovamente la sterile polemica sul comando direzionale Intellivision.

L'astronave è pilotata interamente dal disco e ne segue la direzione in cui è premuto: il perfetto controllo del vostro mezzo richiede quindi una rara abilità di manovra che soltanto dita esperte potranno sperare di avere.

Insomma, una nave spaziale non si fa guidare tanto facilmente e soltanto chi ha mani degne di manovrarla potrà ben figurare in questo gioco!

I pulsanti laterali superiori sono preposti al fuoco orizzontale dei laser di cui disponete (illimitatamente), mentre quelli inferiori hanno due funzioni diverse: con uno potrete sganciare le bombe, unico rimedio contro i micidiali Water Walkers (i mezzi marini cui accennavamo), mentre l'altro servirà alternativamente a ricreare una cupola protettiva ad una città rimasta senza difesa e a ricaricare l'energia di Nova 1 agli appositi "distributori" disseminati lungo tutto il campo di gioco.

La tastiera ha funzioni marginali, operando unicamente per selezionare il livello di difficoltà nonché per resettare ed incominciare la partita vera e propria.

## ARMI, BAGAGLI E STRATEGIE

Ogni ciclo di invasione, come già accennato, è suddiviso in otto ondate, ciascuna contrassegnata da nomi diversi e progressivamente sempre più incomprensibili: il primo assalto si chiama "ORION FIGHTERS" e l'ultimo "TROEKS", ma se vorrete arrivarci dovrete passare attraverso "DIVING DRONES", "GRAVITINES", "QUEMENS", "SONADS" ed altre amenità di questo tipo, dopodiché si ricomincerà daccapo e così via.

La differenza tra un'ondata e l'altra è costituita dal numero degli avversari, le cui schiere aumentano progressivamente e sono sempre più minacciose. I nemici da affrontare sono soltanto di due tipi ma, credeteci, sono più che sufficienti.

Per le prime quattro ondate (a partire dal livello più facile) dovrete unicamente vedervela con le astronavi, tutte della medesima specie, anche se colorate diversamente.

Generalmente la forza aerea nemica non si cura troppo di voi ma preferisce dedicarsi con costanza all'attacco delle città.

Lo schema offensivo è piuttosto banale ma risulta comunque efficace e pericoloso se confortato da un massiccio numero di unità: in un primo momento stazionano nella parte alta dello schermo, dopodiché si concentrano e cominciano a cabrare verso la città prescelta convergendo sempre più velocemente dall'alto verso il basso lungo il suo asse perpendicolare.

La distruzione avviene per contatto: il primo kamikaze distruggerà la cupola e il secondo la città.

Dal momento che non sparano ma cercano unicamente lo scontro fisico, anche voi dovrete ben guardarvi dal cozzarvici contro se non vorrete perdere uno dei 9 livelli di difesa di cui disponete. Diversi e assai più micidiali sono i Water Walkers, che appaiono a partire dal quinto schermo (DIVING DRONES) e, come suggerisce il loro nome, si muovono orizzontalmente sull'acqua del pianeta sparando all'impazzata: non appena avranno raggiunto una città, cupola o non cupola, ne provocheranno l'esplosione in un batter d'occhio.

La cosa più inconsueta del sistema di gioco è che Nova 1 non ha a disposizione le classiche tre vite, ma è diversamente dotata di nove livelli di immunità in progressiva diminuzione ad ogni scontro (si rinnovano comunque ad ogni ondata).

Questa elevata disponibilità di difesa suggerisce che non vale proprio la pena di lavorare di fioretto per schivare le navi nemiche con i consueti sapienti slalom tra di esse: è piuttosto il caso di impugnare l'ascia di guerra per operare un concreto e consistente fuoco di sbarramento senza alcun timore reverenziale per l'odiato nemico.

Lo stesso discorso vale per i perfidi Water Walkers: è molto meglio affrontarli "di petto" ed abbassarli il più possibile per essere certi di centrarli rapidamente con una delle vostre bombe, rischiando magari anche di subire qualche colpo.

In sostanza dunque ciò che imparerete a capire rapidamente è che bisogna preoccuparsi molto più della protezione delle città piuttosto che della incolumità della vostra Nova 1.

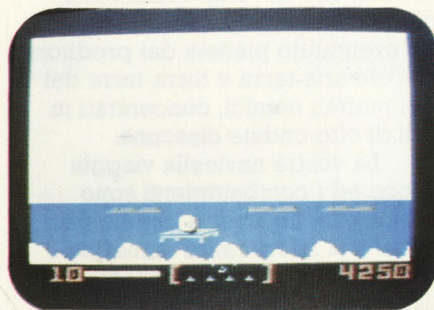
Sempre al livello più facile non vi sarà difficile completare le prime 4/5 fasi senza perdere neppure una città, ma successivamente l'impresa si fa improba sia per l'apparire dei WW che per il moltiplicarsi del numero delle astronavi aliene con intenti bellicosi.

Giunti a questo punto il nostro personale consiglio è di non disperdere le forze e di concentrarvi unicamente sulla difesa di una o al massimo due città attigue: in questo modo vi sarà molto più agevole attendere che le odiate flotte si raggruppino per potere poi spazzarle via in men che non si dica.

Non fatevi spaventare dal numero di assalitori che si concentrerà sulle uniche città rimaste, perché la vostra Nova ha missili lasers per tutti!

I Water Walkers invece vanno anticipati, perché è troppo rischioso lo scontro in prossimità di una città, e un errore di mira potrebbe esservi fatale: non fatevi sorprendere e andate a scovarli con l'aiuto del radar.

Abbiamo già accennato al fatto che è possibile ricostruire la cupola al di sopra della città ponendo l'astronave al di sopra di essa e schiacciando il tasto "BEAM".

Siamo dell'avviso che questa opzione non serva granché dal momento che vi farà perdere circa 3/4 dell'energia disponibile, vi obbligherà a ricaricarvi in uno dei vicini serbatoi ma soprattutto vi farà pericolosamente abbandonare la difesa.

Concludendo, ragazzi, nervi saldi e pollice d'acciaio per domare la malefica invasione per il maggior tempo possibile.

Se al livello più facile non riuscirete nemmeno a completare il primo ciclo di otto ondate scriveteci e vi manderemo un bel diploma di "POLLO DELL'ANNO 1983".

## PUNTI

Ogni caccia nemico colpito vale 50 punti, il Water Walker arriva a ben 1.000 punti ed ogni città rimasta intatta dopo ogni ondata frutta 1.000 punti di bonus.

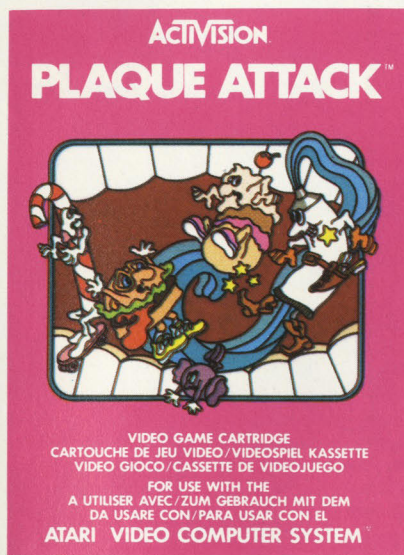
## CONCLUDENDO

Che il gap qualitativo tra giochi da casa e da bar si stia facendo sempre più tenue è oramai un dato di fatto di cui bisogna prendere atto.

NOVA BLAST non fa altro che confermare questa tendenza e tutto in questo gioco è fatto per dimostrarlo, dalla grafica ai suoni, ad un meccanismo di azione supercollaudato e di sicuro effetto.

Crediamo, a ragione, che i fans di Defender potranno esultare e trovare pane per i loro denti, ma soprattutto potranno farlo sulla comoda poltrona di casa invece che nell'affollato trambusto di una sala giochi.

# PLAQUE ATTACK

***ACTIVISION per VCS***
*L. XX.XXX*

Chi di voi non ha mai avuto almeno un dente cariato? Contiamo pochissime mani alzate. Proprio da questa comune malattia dei denti trae spunto questo nuovo gioco dell'Activision. Disegnato da Steve Cartwright, lo stesso di Barnstorming, Medamania e del più recente Seaquest, Plaque Attack è un gioco originale sviluppato in modo semplicissimo che dovrebbe raccogliere unanimi consensi dall'Associazione Medici Dentisti.

## OBIETTIVO

Vi trovate all'interno di una bocca. Sopra e sotto di voi (siete rappresentati da un tubetto di dentifricio) stanno due file di denti sani. Armati del potente tubetto di dentifricio dovrete eliminare una serie di cibi fatali per i vostri denti, prima che possano cariarsi. La partita termina quando tutti i denti sono cariati, cioé eliminati. A quel punto non vi resta che farvi dare una controllatina dal vostro dentista per evitare che la fine capitata ai video-denti non si ripeta con i vostri.

## SCHERMO

Come già accennato, il gioco si svolge in una bocca, tra due lunghe gengive rosse nelle quali si trovano i denti. La partita comincia con otto denti, quattro sotto e quattro sopra. A file di tre comincia l'attacco delle cibarie, che si muovono sempre in una sola direzione; attaccano cioè e i denti superiori e quelli inferiori, mai tutti e due simultaneamente. La direzione d'attacco del cibo cambia circa due secondi dopo che uno qualunque dei cibi è venuto a contatto con un dente. Anche se questo non viene eliminato (perché da bravi dentisti siete riusciti a salvarlo) il cibo cambia direzione e si muove verso la fila di denti opposta. Questo avviene solo ogniqualvolta un dente viene toccato da una delle tante cibarie e, ovviamente, non avviene se una delle due gengive è ormai sdentata.

## COMANDI

Il vostro tubetto anti-carie si muove nelle diverse direzioni con il solito joystick. Attenzione però: il dentifricio può sparare in due direzioni, sopra e sotto. Per comandare la direzione di tiro basta spostare verso l'alto e il basso la leva del comando. Quindi mantenendo il joystick premuto nella direzione di marcia si muove il tubetto in quella direzione. Inoltre, quando il tubetto arriva a fondo schermo, o meglio a contatto con i denti, cambia automaticamente direzione di tiro.

Il pulsante rosso serve per sparare. Tenendolo premuto è possibile ottenere un fuoco continuo. Infine, è possibile dirigere i "proiettili" muovendo il tubetto lateralmente dopo aver sparato il getto di dentifricio. Ad un certo punto il tubetto si esaurisce, lasciando via libera al cibo (nel caso non lo abbiate già eliminato tutto). Ciò nonostante, sparate pure a più non posso: infatti, il tubetto si esaurisce sempre dopo circa 42 secondi senza tener conto dei colpi che avete sparato nel frattempo.

## NEMICI

I vostri nemici sono alcuni cibi di largo consumo, "molto mangiati" negli Stati Uniti.

La partita comincia con un attacco di hamburger multistrati che arrivano a file di tre (come del resto tutti gli altri cibi). Questi "burger" si muovono piuttosto lentamente e procedono diritti in un senso o nell'altro. I burger che seguono una traiettoria che termina di fianco ai denti, sulle gengive, possono essere momentaneamenti trascurati a favore di quelli che attaccano i denti. Ricordate però che il tempo è un fattore critico. Minore è il tempo

impiegato per eliminare i 24 (otto file da 3) hamburger, maggiore è il bonus che incasserete al termine dell'attacco.

La seconda ondata è composta da hot-dog, più piccoli e quindi più difficili da colpire. Dopo di questi arrivano dei sacchetti di patatine fritte, più larghi dei cibi precedenti ma più veloci. La quarta ondata comincia ad essere impegnativa. I vostri nemici sono delle grosse fragole che attaccano a zig-zag. Naturalmente sono più imprevedibili e inoltre non è facile calcolare il dente sul quale ciascuna di essere andrà a finire.

Le fragole sono un primo avvertimento di quello che vi aspetta in seguito. Dopo le fragole è la volta delle ciliegie, ovvero della quinta ondata. Le ciliegie, oltre a muoversi a zig-zag e a velocità più elevata, sono anche più piccole, costituendo così un bersaglio ancora più difficile. La sesta ondata è rappresentata da dei "donuts", delle tipiche ciambelline americane simili come pasta ai nostri bomboloni. I donut sono più veloci delle ciliegie ma sono anche più grossi e sono quindi meno impegnativi. Dopo i donut vengono i bastoncini di zucchero (quelli bianchi e rossi a forma di manico d'ombrello) che introducono un nuovo movimento: oltre a muoversi a zig-zag, i bastoncini ogni tanto si soffermano nel mezzo dello schermo, muovendosi orizzontalmente a destra o a sinistra senza scendere o salire. È questo il momento ideale per colpirli, cercando di eliminarne il più possibile. Infine, l'ottava ed ultima ondata è composta da coni gelato, il cui movimento è simile a quello dei bastoni di qucchero. Dopo i coni gelato si ricomincia dagli hamburger, questa volta più veloci ed insidiosi, e si prosegue ad libitum.

Generalmente, dopo le prime otto ondate i cibi si comportano diversamente rispetto alla loro prima apparizione: sono sempre più veloci, si muovono a zig-zag e, una

volta arrivati a contatto con un dente, lo cariano immediatamente.

## PUNTEGGIO

Il punteggio si basa su tre fattori. Per ogni ondata viene tenuto conto del cibo eliminato, dei secondi rimasti e dei denti sani e salvi rimasti alla fine dell'attacco.

Cosé nella prima ondata, quella degli hamburger, ogni "panino"colpito vale 5 punti, ogni secondo rimasto altri 5 punti, altrettanto vale ogni dente intatto e smagliante. Per le altre ondate i punteggi sono rispettivamente i seguenti: ondata hot-dog 10, 10, 20; ondata patatine fritte 15, 15, 45; ondata fragole 20, 20, 80; ondata ciliegie 25, 25, 125; ondata donut 30, 30, 150; ondata bastoncini di zucchero 35, 35, 175; ondata coni gelato 40, 40, 200. Quest'ultima ondata dà ovviamente il massimo dei punti. Punti che rimarranno inalterati anche nelle ondate successive qualunque sia il cibo in questione.

Ogni 200 punti si vince un dente e il numero di denti che può contenere la vostra bocca è di 16, otto sopra e otto sotto. Se totalizzerete almeno 35.000 punti potrete fregiarvi dell'emblema di "No Plaque Packer".

## VARIANTI

Plaque Attack dispone di quattro varianti. Nel gioco la velocità del cibo e il punteggio aumentano rapidaemnte. Il gioco 2 è la versione per due giocatori. Nel gioco 3, per principianti, velocità e punteggio aumentano più lentamente. Il gioco 4 è la versione a due giocatori del 3.

I punteggi più elevati si conseguono comunque alle varianti 1 e 2, anche se risulta più difficile progredire nel numero di ondate.

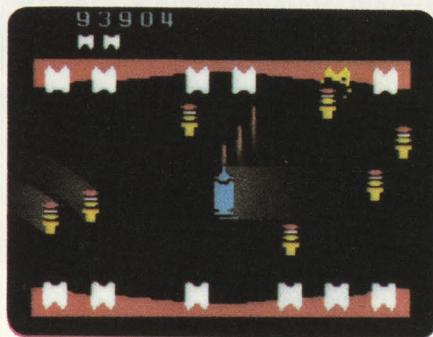
Il commutatore di difficoltà posto della posizione B consente, quando il pulsante rosso viene tenuto premuto, un fuoco continuo più rapido che nella posizione A.

## STRATEGIA

Pur essendo un "shoot 'em up game", cioé un gioco dove bisogna semplicemente sparare a degli oggetti, Plaque Attack risulta piuttosto difficile ed impegnativo. Infatti dopo alcune ondate il cibo si muove a zig-zag descrivendo una traiettoria imprevedibile. Inoltre, i denti da proteggere sono parecchi e così pure gli avversari da colpire.

Ecco comunque alcuni consigli validi:

1) Usata il fuoco continuo. Non influisce sul consumo di dentifricio e vi consente di colpire molti nemici senza dover prendere continuamente la mira.

2) Concentratevi sulle cibarie che si dirigono verso i denti, trascurando momentaneamte gli altri.

3) Durante le ondate successive all'ottava, il vostro obiettivo principale diventerà quello di resistere con le unghie e i denti (un modo di dire che sembra fatto apposta per questo gioco) così da totalizzare almeno 200 punti e guadagnare il dente-omaggio offertovi da una famosa marca di dentifricio (scherziamo, ovviamente). In Plaque Attack è molto facile trovarsi alla fine di un'ondata senza denti e tuttavia poter continuare la partita poiché nel frattempo se ne è vinto uno.

4) Quando la situazione si fa veramente difficile, conviene piazzare il tubetto di dentifricio di fronte al dente che si vuole difendere come ultima spiaggia (è importante però che sia molto vicino al dente). Quindi, sparando a fuoco continuo, colpite tutti i cibi che tentano di attaccare il vostro dente. Poi, appen avete un attimo di riposo precipitatevi all'assalto delle cibarie rimaste, altrimenti termina il dentifricio (o meglio, il tempo) a vostra disposizione e non potrete più evitare che il dente venga a contatto con il cibo.

## CONCLUSIONI

L'idea di questo gioco è originale e la rappresentazione grafica (dei cibi soprattutto) è molto buona. Tuttavia, sempre dello stesso game designer, preferiamo Megamania, per una semplice ragione: è meno ossessivo. Ma se siete per le emozioni forti, Plaque Attack è il gioco che fa per voi. La principale differenza tra Megamania e Plaque Attack sta nel fatto che mentre in quest'ultimo i denti da difendere sono tutti in campo contemporaneamente, in Megamania l'oggetto da difendere, che è lo stesso che spara, è uno solo e quelli di scorta sono fuori dallo schermo.

Plaque Attack è un Megamania in cui tutte e sei le astronavi sono in campo simultaneamente, ma di queste una sola può sparare. Fate un po' voi.

Questa è ovviamente una considerazione di carattere personale, ma se avete il coraggio di sfidare le ondate di cibi ad alta percentuale di zuccheri, come servizio speciale per tutti i nostri lettori, la paginetta del manuale d'istruzioni di Plaque Attack con i consigli di Freddie Fluoride su come sconfiggere la carie (quella vera):

1. Diminuite dalla vostra dieta i cibi che contengono zuccheri! Certo, sono buoni, ma è solo propaganda per le papille gustative. Sotto quella glassa zuccherata si nasconde la carie. Se ingurgitati accidentalmente evitate di farvi prendere dal panico – restate calmi. Lavatevi i denti entro 20 minuti.

2. Imparate a lavarvi i denti in modo corretto e ad usare il filo interdentale.

3. Andate dal dentista due volte all'anno per un check-up e per una pulizia professionale e completa dei denti.

P.P.S. Plaque Attack è consigliato a coloro che sono appena stati dal dentista e vogliono prendersi una vendetta contro la carie.

# KING KONG

***TIGERVISION*** ***ATARI VCS***
*L. 69.000*

Chi di voi non conosce King Kong, il celeberrimo personaggio di celluloide già protagonista di due kolossal cinematografici, il primo dei quali, girato nel 1933, viene considerato addirittura storico?

La vicenda riprodotta in questa cartuccia-gioco si ispira appunto alla scena finale del film, in cui lo scimmione, sradicato dal suo ambiente naturale e trasportato a New York per essere esposto alla curiosità del mondo civilizzato, finalmente si ribella, rapisce la fanciulla di cui si era invaghito e la trascina con sé fino alla sommità dell'Empire State Building che, all'epoca, deteneva ancora il primato di edificio più elevato del mondo. Uno stormo di caccia provvedeva poi ad abbatterlo, facendolo precipitare al suolo.

## OBIETTIVO

In questo gioco della Tigervision, invece, dovrete combattere da soli per salvare la bellissima fanciulla bionda che vi reclama sbracciandosi dall'alto.

Il gioco ha inizio appunto con la scalata del grattacielo, effettuata per la verità non troppo agilmente da parte di Kong. Subito dopo appare al primo piano il personaggio di cui siete ai comandi, un simpatico ometto che dovrà salire ben otto scale – tanti sono infatti i piani dell'edificio – prima di riuscire a riabbracciare la beneamata. Ai piani pari vi è una sola scala, situata in posizione centrale; ai piani dispari ne troverete invece due, laterali. Al terzo, al quinto ed al settimo piano inoltre i pavimenti nascondono due botole: per il nostro baldo eroe caderci risulterebbe mortale.

La vostra risalita viene ostacolata dalle bombe coloratissime che Kong fa scivolare continuamente verso di voi, e la cui velocità cresce col procedere del gioco; per evitare danni dovrete scavalcarle, premendo il pulsante del joystick ed eventualmente inclinando la leva verso la direzione desiderata. Le bombe scendono verso il basso scivolando lungo le scale e nelle botole; risalgono solamente lungo le scale.

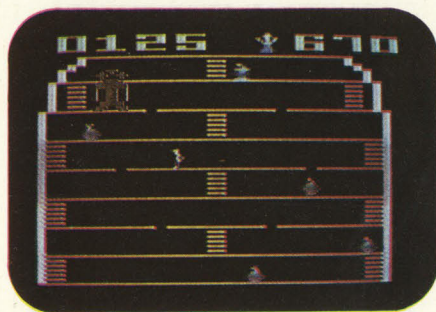
Ci sono bombe per così dire normali, con un profilo sferico, e bombe "magiche"; queste ultime hanno una forma cilindrica, e vi permettono, una volta scavalcate, di passare direttamente al piano superiore. All'ultimo piano il soffitto è più basso che in quelli sottostanti: questo vi impedisce di avere spazio sufficiente per saltare e scavalcare le bombe, e sarà quindi opportuno che riflettiate molto bene prima di accedervi.

## PUNTEGGIO

Si guadagnano punti in due sole occasioni: scavalcare una bomba vi fa guadagnare 125 o 25 punti, a seconda che essa sia magica o meno. Il superpremio che vi spetta dopo aver raggiunto la vetta varia invece in funzione del tempo impiegato nell'impresa, e viene misurato da un contatore posto a fianco del segnapunti. Il contatore in questione parte da 990 punti per calare poi di 10 punti al secondo, quindi tanto più velocemente giungerete a salvare la fanciulla, tanto più cospicuo sarà il premio che vi verrà assegnato. Le vite a vostra disposizione sono tre: si perdono quando si viene investiti da

una bomba, quando si precipita in una botola o quando non si raggiunge la fanciulla entro il tempo limite (l'40" circa). Non vi sono bonus, e quindi non vi è nessun modo di riacquistarle.

## VARIANTI

Si può giocare con o senza le bombe magiche, con una velocità lenta o rapida, in singolo o in parallelo con un avversario; le combinazioni tra queste diverse alternative danno luogo ad otto varianti.

## STRATEGIA

Per evitare spiacevoli incontri con gli esplosivi che infestano il mitico Empire State Building occorre prima di tutto imparare a prevedere i loro spostamenti verticali, e quindi conoscere i criteri secondo i quali si muovono.

Non avrete mai occasione di vedere due bombe sullo stesso piano contemporaneamente; per questo dovrete aspettarvi che una bomba possa spostarsi su un piano diverso solo quando quest'ultimo è libero. Appena arrivati al quinto piano, inoltre, vedrete Kong riportarsi dopo qualche secondo alla base dell'edificio; in quello stesso momento, come obbedendo ad un tacito ordine e sfidando la forza di gravità, le bombe cominceranno a risalire le scale verso l'alto.

Non fate salti a vuoto, poiché per qualche istante rimarreste completamente indifesi nell'impossibilità di ripeterlo (vi ricordo che il salto è praticamente l'unico mezzo per evitare le esplosioni).

Scavalcando le bombe magiche si ha spesso la sgradita sorpresa di ricadere su un'altra bomba al piano superiore; anche questo viene considerato come un errore, e ciò non mancherà di irritarvi: è effettivamente impossibile prevedere cosa potrà accadere al piano superiore al momento di riatterrare, tanto più che molte volte non esiste possibilità di scelta, e bisogna saltare senza pensarci su. Mettetevi l'animo in pace, e considerate che anche fortuna e sfortuna fanno parte del gioco.

Ci piacerebbe tanto poter dire in conclusione che King Kong è un gioco originalissimo, e che non ha nulla in comune, tanto per fare un esempio, con Donkey Kong. Purtroppo non è così, anche se forse la fama di un tale personaggio (ed anche quella del campo di azione, il mitico Empire State Building) avrebbe meritato un gioco addirittura clamoroso.

Ciononostante King Kong riesce a divertire sia chi lo gioca, sia chi lo vede giocare: ricordiamo che nel piccolo spazio dedicato ai Videogames nell'ambito del programma televisivo RAI "Tandem" di quest'ultima primavera, questo è stato uno dei giochi che ha riscosso il maggior gradimento.

# CENTIPEDE

***Atari per VCS***
*L. 89.000*

In Centipede (versione da casa dell'omonimo videogioco da bar) il terreno di gioco è disseminato di piccoli funghi e voi con il vostro cannoncino (che si muove nella parte inferiore dello schermo) dovete difendervi dall'attacco di vari insetti che si muovono zigzagando fra un fungo e l'altro.

Un millepiedi entra da uno dei lati superiori dello schermo e 'scandisce' lo spazio di gioco da destra a sinistra, cambiando direzione e scendendo di una riga ogni volta che incontra un fungo o arriva contro un lato dello schermo. Oltre a voi, ai funghi e al millepiedi, ci sono anche degli insetti insidiosi: ragni, mosche e scorpioni.

Scopo del gioco è quello di disinfestare il vostro prato da tutti gli insetti che vi scorrazzano e soprattutto dal frenetico vermicello.

Passiamo ora ad esaminare, uno a uno, i vari elementi del gioco.

## I FUNGHI

Per distruggere un fungo bisogna colpirlo tre volte. Valgono un solo punto se distrutti, mentre ne valgono cinque nel conto dei funghi rimasti ogni volta che si perde un cannone. Quindi non perdete troppo tempo a distruggerli, ripulite un po' lo schermo – soprattutto nella parte bassa – quando vi serve, ma non dedicategli troppa attenzione.

Imparate a usarli tatticamente

per facilitarvi certe situazioni difficili. Ma questo lo vedremo più avanti.

## IL MILLEPIEDI o CENTIPEDE

Il millepiedi si compone di due parti: la testa ed il corpo.

La testa è naturalmente quella che vale più punti: 100 punti contro 10 di un semplice segmento del corpo.

Ogni volta che colpite un segmento del lungo serpentello, questo si trasforma in un fungo e dal pezzo di millepiedi che seguiva il frammento colpito si forma un altro millepiedi con tanto di testa e corpo.

Quando il millepiedi arriva all'ultima riga sul fondo si gira e risale lo schermo fino a circa un terzo della sua altezza. Questo terzo inferiore di schermo è il vostro spazio di manovra (cioè è lo spazio entro il quale si può muovere il vostro cannone) e Centipede continuerà ad andare su e giù qui dentro fino a che non lo colpite definitivamente.

## INSETTI VARI

Il Ragno entra casualmente da uno dei lati dello schermo e se tocca un fungo lo fa sparire. Nella variante facile il ragno è innocuo, in quella difficile, invece, se vi colpisce perdete un cannoncino. Il suo valore, se colpito, è inversamente proporzionale alla distanza a cui si trova dal vostro cannoncino, cioè più è vicino a voi più punti guadagnate (300 punti alla massima distanza, 600 alla media e 900 punti alla minima).

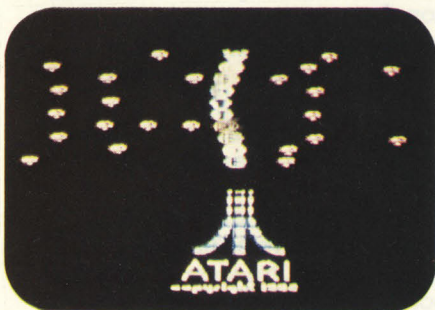
Conviene ovviamente colpirli quando sono vicini a voi, ma ricordate che col proseguire del gioco la velocità aumenta molto e questa tattica può quindi risultare pericolosa.

La Mosca appare solamente quando una parte dello schermo è troppo sprovvista di funghi: parte dall'alto e precipita giù, 'piantando' dietro di sé una scia di funghi freschi.

Se le sparate, al primo colpo smetterà di seminare funghi ma raddoppierà la velocità di caduta e morirà solo se centrata al secondo colpo.

Il terzo insetto è lo Scorpione. Appare solo dopo che avrete raggiunto i 10.000 punti. Entra, in alto, da uno dei lati e attraversa velocemente lo schermo. Se lo colpite prima che arrivi dall'altra parte guadagnate 1.000 punti (è il bersaglio più prezioso). Se invece completa la sua traversata, alcuni dei funghi che ha incontrato sulla sua strada diventeranno velenosi: ve ne accorgerete perché diventano bianchi.

Quando Centipede incontra uno di questi funghi velenosi impazzisce e vi precipita velocemente addosso.

Per colpire lo scorpione conviene lasciare un corridoio libero dai funghi a destra o a sinistra dello schermo.

Preparatevi a sparare posizionando il vostro cannone al limite superiore del vostro spazio di manovra: avrete così più probabilità di colpirlo e guadagnarvi l'ambito gruzzolo di punti.

## STRATEGIA

Come prima cosa dovete naturalmente impratichirvi nel controllo del vostro cannoncino perché arriverà il momento in cui dovrete essere capaci di sparare un colpo solo, preciso e a segno.

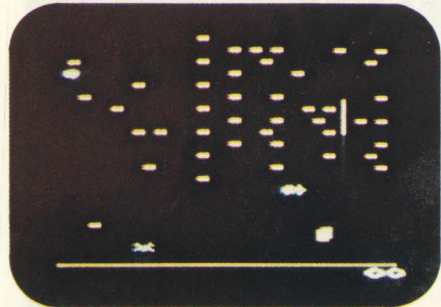
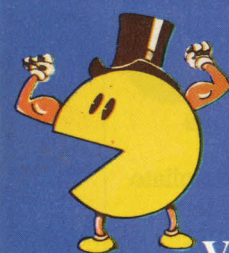
Mantenete la parte inferiore dello schermo il più libera possibile dai funghi in modo da controllare meglio la discesa del millepiedi (come prendere due piccioni con una fava, cioè due funghi con un colpo: mettete il vostro cannone sopra un funghetto – diversamente dalla versione da bar qui lo potete fare – e da qui sparate, a un altro fungo che si trova sopra di voi, due colpi. Li disintegrerete tutti e due), ma non liberate troppo la parte superiore per evitare di lasciare delle zone troppo scoperte ché, poi, arriva la mosca.

Dicevamo prima che i funghi servono più come elemento tattico che come obiettivo per fare punti. La loro disposizione sullo schermo deve essere vista in funzione dei percorsi e movimenti a cui obbligano il millepiedi.

Proprio per questo è importante imparare a capire se una certa disposizione è più o meno vantaggiosa, e in quest'ultimo caso come modificarla.

Al contrario dell'esempio precedente può succedere invece che sia necessario ripulire una zona dai troppi funghi perché questi, costringendo in uno spazio ristretto il millepiedi, lo fanno precipitare troppo velocemente, ed è quindi più difficile distruggerlo.

La configurazione più favorevole è quella chiamata 'funnel' e consiste in un tunnel creato o tra due colonne verticali di funghi o tra una colonna di funghi e uno dei bordi dello schermo. Quando il millepiedi entra dentro questo tunnel, viene giù in verticale con i vari segmenti del corpo allineati uno dietro l'altro. Basta, a quel punto, mettersi sotto la testa del Centipede e aprire il fuoco: distruggerete in pochissimi secondi un intero millepiedi.

Un altro aspetto importante di questo uso tattico dei funghi riguarda il punteggio. Alle volte può convenire perdere un cannoncino perché con i punti guadagnati dalla somma dei funghi rimasti potete vincere un cannoncino in più.

P.S. Renato Antinori, Campione Italiano di Centipede per la categoria seniores, ci ha consigliato la strategia qui riportata per fare molti punti senza però mettere troppo a repentaglio la vita del vostro cannoncino.

È un metodo piuttosto lento – non è assolutamente applicabile ad un torneo a tempo – che consiste nell'accumulare punti solo giocando sul ragno.

Si può giocare indifferentemente sulla variante facile o su quella difficile, e bisogna rimanere sempre sul primo schermo di gioco; cioè non bisogna mai distruggere completamente il Centipede, ma lasciarne scorazzare 2 o 3 segmenti nel terzo inferiore del campo di gioco.

A questo punto, mentre continuate a tenere in vita il millepiedi, ripulite completamente lo schermo dai funghi (al primo schermo la mosca non appare) non appena il ragno esce da uno dei lati, sparategli. Continuate così... Naturalmente in queste condizioni non deve esservi difficile guadagnare sempre 900 punti.

Centipede è un gioco di priorità.

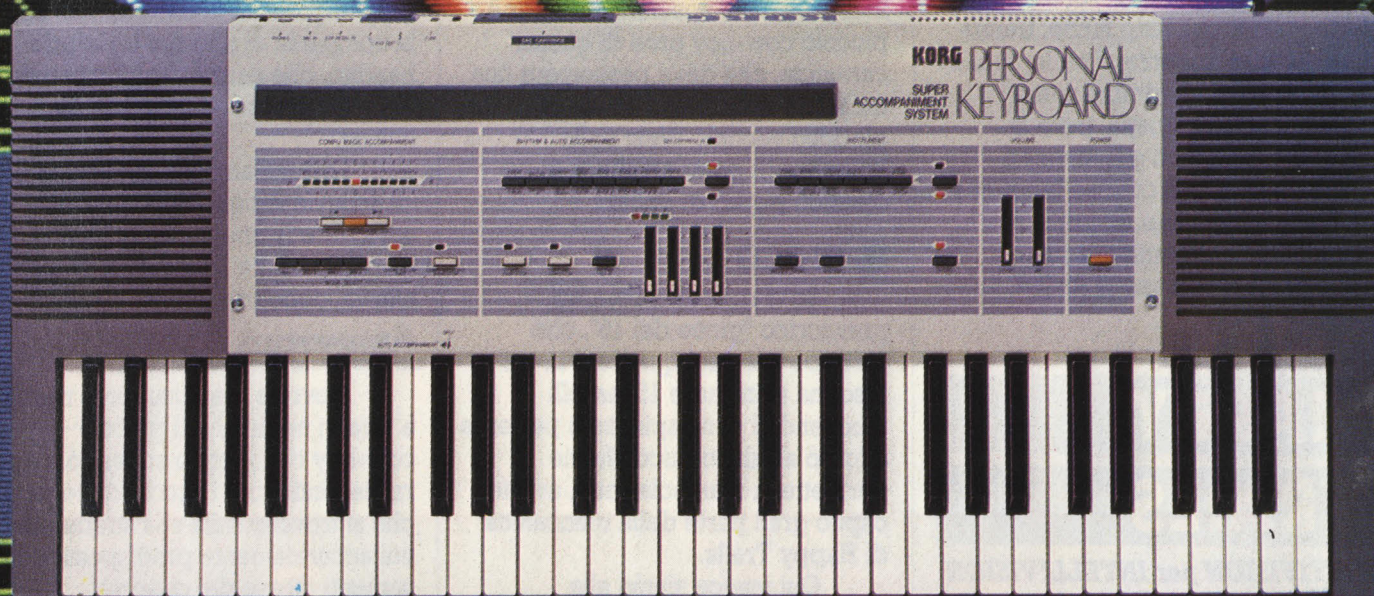
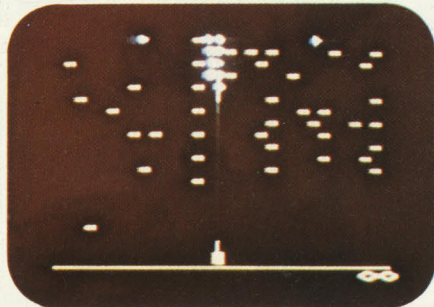
Ricordate che conviene sempre colpire per primo il Centipede che venga a trovarsi nella vostra zona di movimento perché se arriva all'ultima riga aggiunge un'altra testa. È vero che potete sempre scavalcarlo quando inizia la sua risalita, ma spesso ci sono troppe teste e corpi nella zona e va a finire che qualcuno vi viene addosso.

È soprattutto in questi frangenti che dovete imparare a piazzare bene ogni tiro per fare in modo che vada sicuramente a segno.

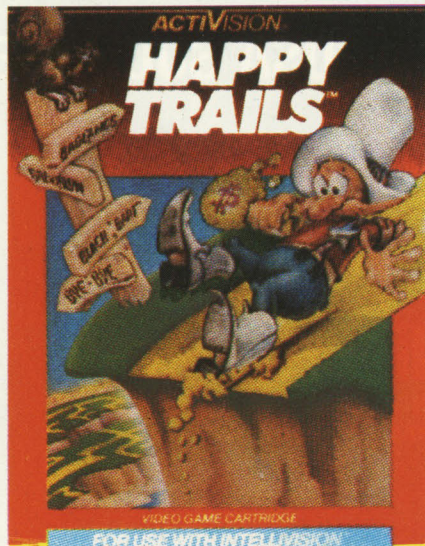
La cosa migliore è quella di fermarsi e sparare un colpo solo ben piazzato non appena un segmento del millepiedi vi passa sopra la testa.

Un altro metodo che può venire utile per sparare a un millepiedi nella parte bassa dello schermo è quello di mettere il proprio cannone sotto un fungo posto non molto sopra di voi.

Facendo così potete ottenere quasi un fuoco continuo perché il colpo viene immediatamente fermato dal fungo permettendovi di spararne subito un altro. Diventa così più difficile per il millepiedi passare incolume tra una raffica di proiettili.

Quando il millepiedi avanza verso di voi nella fila immediatamente superiore non colpitegli mai la testa (a meno che non siate poi dei supermen nello spostarvi supervelocemente verso il lato opposto della sua direzione di provenienza): la trasformereste subito in un fungo e i segmenti di corpo che seguono si girerebbero scendendo di una fila direttamente sul vostro cannone.

Per concludere vorremmo fare un complimento: Centipede è una delle più riuscite trasposizioni bar/casa che siano mai state fatte.

Ovviamente, visti i limiti tecnologici del VCS, non per quel che riguarda la grafica: i funghi non sono che dei rettangolini, che tutto fanno, tranne che mettere appetito, il millepiedi è un insieme di quadratini senza neanche una zampetta, però la tensione del gioco e la velocità dell'azione è tutto ciò che la grafica non è: emozionante, accattivante, impegnativa. Insomma, è una grande sfida alla vostra abilità.

# HAPPY TRAILS

***ACTIVISION per INTELLIVISION***
*L. 92.000*

*È finalmente arrivata la sospiratissima nuova uscita dell'Activision che tanto si è fatta attendere dopo i trionfi di Pitfall* e di *Stampede* sul suolo Mattel.

Anche Happy Trails pone dunque la sua candidatura per una nuova pole position in termini di successo dopo quelle ottenute dai suoi due predecessori, ma da questi ultimi si tiene a debita distanza proponendo un gioco completamente diverso sotto ogni aspetto, prendendo però in prestito l'idea di base da un vecchio classico da sala giochi che si chiamava *Loco-Motion* (Century).

Happy Trails è il nome di una vecchia canzone country americana e significa all'incirca "buon viaggio, felice cammino", ma mai augurio avrebbe potuto essere più inappropriato, specialmente per il piccolo cow-boy eroe di questa cartuccia, che deve percorrere una tra le più spietate ed infide piste del glorioso vecchio West nella speranza di poter arraffare il classico pugno di dollari.

## IL GIOCO

Se vi ricordate l'oramai preistorico "gioco del 15", che sarebbe poi quel quadrato in cui bisogna riordinare 15 tasselli muovendoli con sapienza e pazienza attorno all'unico buco che ne permette la manipolazione, avrete capito gran parte della meccanica di Happy Trails.

Qui invece siamo alla presenza di un perimetro di base che racchiude un numero variabile di tasselli quadrati, ciascuno raffigurante un pezzo di un ipotetico tracciato fatto di curve, rettilinei, incroci e giunte. Il campo di azione è quasi totalmente suddiviso da questi riquadri ad eccezione di un buco ner che si apre in funzione delle vostre mosse e che è il vero e proprio fulcro di ogni vostra manovra.

I pezzi all'inizio sono disposti alla rinfusa e vi daranno l'impressione di trovarvi di fronte ad una specie di labirinto a quadretti nel quale sia improvvisamente scoppiata una bomba.

Raramente infatti la disposizione di partenza sarà tale da permettervi un vero e proprio *happy trail*: più frequentemente dovrete invece armarvi di pazienza certosina e muovere freneticamente i vari tasselli per ricostruire una pista accettabile per il vostro rappresentante sul video.

Ah sì, quasi lo dimenticavamo, si tratta della buffissima caricatura di un cow-boy che si muove automaticamente sul percorso, e voi potrete manovrarlo soltanto per aumentarne la velocità od invertirne il senso di marcia, ma non potrete mai fermarlo.

Il vostro compito è dunque di spianargli la strada per permettergli di arraffare i sacchi di denaro che sono sparsi lungo il tracciato e completare così l'infernale schermo.

Più diverrete bravi, più le difficoltà aumenteranno, e raggiungeranno il loro culmine con la comparsa di un vero e proprio bandito, che cercherà in tutti i modi di incastrarvi in qualche vicolo chiuso.

Fortunatamente, con l'aiuto di un provvidenziale stallone, anche voi avrete la *chance* di fargli fare una gran brutta fine, la fine che si merita, dopotutto.

## OBIETTIVO

Dovrete assolutamente riuscire a fare in modo che il piccolo cow-boy completi lo schermo, raccattando tutti i sacchi di denaro che si trovano sulla sua strada, da voi accuratamente predisposta con sapienti mosse dei quadrati, contemporaneamente evitando di farlo finire, a causa della vostra dabbenaggine, in una strada senza uscita o, peggio ancora, nel buco nero.

Il vostro obiettivo principale sarà però come sempre il punteggio, e di punti ve ne saranno dispensati in gran quantità ad ogni percorso completato, in funzione del tempo che ci avrete messo a finirlo, dei sacchi di denaro raccolti e dei bonus che sarete riusciti a totalizzare.

## SCHERMO

Lo schermo è unico e raffigura il percorso, delimitato dal suo perimetro e con un numero variabile di quadrati (minimo 3 più il buco) racchiusi al suo interno.

Più in basso c'è lo spazio per i punti e per l'indicatore del tempo che vi resta per completare lo

schermo, unitamente alla segnalazione delle vite che vi rimangono (4 all'inizio del gioco) e degli *happy trails* compiuti fino a quel momento.

Il cow-boy e il bandito hanno la medesima rappresentazione stilizzata: un cappellone con due corte zampette che spuntano da sotto il copricapo. L'effetto di insieme è ottimo e la scelta dei colori sobria e ben azzeccata.

Graficamente non c'è niente di eclatante, ma la visione di gioco offerta dal programma vi dà tutti gli elementi necessari per condurre la partita con la perfetta padronanza dei suoi meccanismi.

## COMANDO

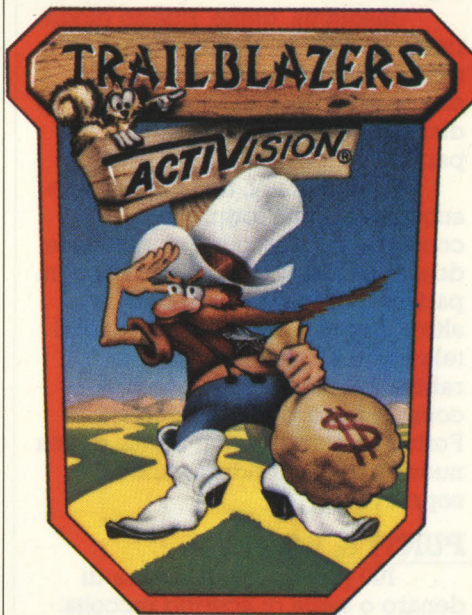
I comandi sono semplici ed essenziali: il disco sposta un tassello per volta nella direzione in cui è premuto mentre i pulsanti laterali vengono usati per aumentare la velocità del cow-boy od invertirne il senso di marcia.

La tastiera offre interessanti opzioni di gioco, divise in quattro sezioni fondamentali (ciascuna per uno o due giocatori): la prima (standard maze) vi consente di affrontare percorsi a schema fisso con grado di difficoltà e numero di pezzi da gestire in progressivo aumento, la seconda (random maze) offre labirinti generati casualmente, la terza (advanced maze) genera tracciati ad un livello avanzato di sviluppo mentre l'ultima (fast random maze) è come la seconda ma aumenta considerevolmente la velocità costante del cow-boy.

## STRATEGIA

Come avrete capito, ma un'occhiata allo schermo vale di più di mille parole, i pezzi che potete muovere sono solo quelli che stanno attorno al buco nero, che verrà ricoperto di volta in volta dal riquadro che avrete spostato, lasciando a sua volta aperto un altro buco e così via.

Il perimetro esterno è composto da sezioni fisse di strada curva mentre il tracciato all'interno muta sempre la sua disposizione in ossequio alle vostre mosse, ma resta sostanzialmente fatto di rettilinei, curve, doppie curve e incroci.

Il cow-boy inizia sempre la sua marcia in senso antiorario, sulla sezione fissa del percorso in alto a sinistra del perimetro,,ma sia ben chiaro che nulla vi impedisce di invertirne subito il senso di marcia all'inizio della partita con l'apposito pulsante.

Prima di iniziare ogni manche è indispensabile esaminare attentamente il percorso da affrontare, anzitutto per studiare il genere di difficoltà che vi riserva, ma soprattutto per approntare mentalmente – ma è molto meglio uno schizzo – almeno in via sintetica, il tracciato che farete seguire al vostro omino.

È bene precisare ancora una volta che il vostro campione finirà male se va a sbattere sui bordi del buco oppure al termine di una pista interrotta che voi non sarete riusciti a collegare con altri pezzi di percorso.

Come se tutto ciò non fosse già abbastanza difficile, ve la dovete vedere anche con il "bandito" (ai livelli più tosti diventeranno due), un cow-boy dal nome di *Black Bart* con le stesse fattezze del vostro ma colorato di nero, che si muove con tenacia sul percorso con intenti facilmente intuibili.

Non vi darà un grande fastidio, ma vi impedirà di concentrarvi al massimo sulla dinamica della pista, che in questo gioco è la cosa più importante e quindi in ultima analisi si rivelerà assai dannoso.

Fortunatamente anche lui è vulnerabile, e per un po' di secondi anche voi potrete invertire le parti se riuscirete a passare sopra la stella rossa di bonus che compare in ogni percorso con il bandito, e che vi trasformerà in uno sceriffo spietato e lampeggiante.

Con il potere che vi viene dalla legge potrete così a vostra volta rincorrere il vostro ex-inseguitore ed acchiapparlo per usufruire dei cospicui punti di bonus.

La lotta con il vostro avversario non è comunque che un piccolo particolare del meccanismo di base del gioco, che anche senza questa opzione resta assai interessante, ed il vero problema sarà sempre quello di riuscire a manovrare i riquadri per ottenere la pista giusta. Il pulsante di accelerazione va usato solo quando sarete ben sicuri del tracciato che il vostro omino sta percorrendo e praticamente, molto ovviamente, serve a farvi terminare lo schermo nel minor tempo possibile.

È bene comunque non abusarne, specialmente durante i vostri primi incontri ravvicinati con il gioco, o altrimenti il vostro cow-boy andrà rapidamente a sbattere la sua testaccia contro qualche bordo senza che neanche ve ne rendiate conto.

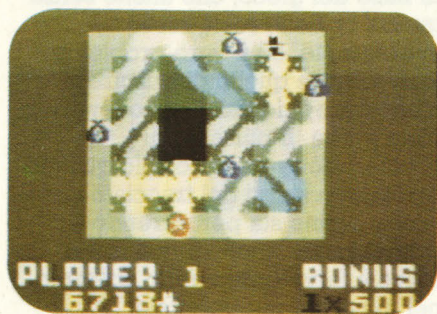
Il pulsante per cambiare la marcia è invece assai utile, e potrete verificarlo facilmente durante il match. Oltre a permettervi sempre di provare la strada opposta a quella per cui state andando (che magari è senza uscita) vi consentirà pure di ottenere, sia pure artificialmente, l'effetto di arrestare il cow-boy.

Per riuscirci sarà sufficiente premere a intermittenza il pulsante:

l'omino continuerà a girare su se stesso e voi avrete modo di studiare con più calma un passaggio particolarmente difficile (sempre nei limiti di tempo però).

Quanto ai tracciati, beh, ognuno ha più di una possibile strategia di "fuga", e nel caso selezioniate i random mazes ognuno andrà affrontato secondo l'ispirazione del momento.

Con gli standard mazes è invece possibile studiare i pattern di risoluzione, perché si ripresentano sempre con la stessa disposizione. Nella nostra infinita bontà abbiamo pensato di fornirvi gli schemi di risoluzione dei primi quattro, ma ai restanti dovrete pensarci voi, intesi?

Chi non si è ancora procurato il gioco è bene che salti a pié pari questa parte, perché probabilmente ritroverà solo un'accozzaglia di numeri che non saprebbe comunque come interpretare, ma chi in questo momento si trova già di fronte al primo labirinto è bene che legga attentamente i nostri consigli, e si ritroverà di colpo nella seconda metà del gioco.

Bene, armatevi di carta e penna e tracciate subito lo schizzo dello schema che state per affrontare. Numerate le posizioni dei pezzi da sinistra a destra a partire dall'alto del percorso.

Fatto tutto? OK, let's go!

*1° percorso*: 3 quadrati più il buco, che è nella posizione iniziale n° 1. Mosse: dalla posizione 2 alla 1 e dalla 1 alla 2. Labirinto completato.

*2° percorso*: 5 quadrati più il buco, che è nella posizione N° 2. Mosse: da 3 a 2. L'omino passa sul pezzo numero 2. In quel momento spostate rapidamente il pezzo in posizione 2 ancora sulla posizione 3.

Dopo aver preso il sacco di denaro invertire la marcia e partire a razzo! Anche questa è fatta.

*3° percorso*: 7 quadrati più il buco, che è nella posizione n° 2. Mosse: da 6 a 2. Quando il cow-boy è sull'incrocio numero tre, si cambia direzione e si cattura Black Bart (la stella viene presa subito all'inizio). Da 2 a 6. Nuovo cambio di direzione e via per quella strada.

Niente di più facile, no?

*4° percorso*: 9 quadrati più il buco, che è nella posizione n° 3. Mosse: in rapida successione, da 8 a 3, da 9 a 8, da 10 a 9 e da 9 a 10.

Naturalmente, calcolando bene i tempi e la velocità, stella e bandito saranno nuovamente vostri.

Voilà. Avete capito tutto?! Non preoccupatevi, con un po' di calma Happy Trail diventerà un gioco da ragazzi.

Insomma, gente, questo gioco richiede tecnica, dedizione e ragionamento, e molto poco può essere affidato al caso se vorrete disputare sempre delle buone partite.

Quanto a noi, non ci resta che augurarvi buona fortuna e consigliarvi di procurarvi massiccie dosi di Valium prima di iniziare ogni partita: Happy trails, più di ogni altro, fa venire voglia di rompere il televisore a calci, tanta sarà la rabbia per non essere riusciti a completare qualche percorso. Fortunatamente però il raptus di una nuova partita prenderà subito il sopravvento.

## PUNTI & BONUS

100 punti per ogni borsa di denaro o stella di sceriffo raccolta.

300 punti per il primo Black Bart catturato in ogni momento del gioco.

200 punti per ogni borsa di denaro presa dopo la cattura del primo bandito.

400 punti per il secondo Black Bart catturato.

400 punti per ogni borsa di denaro dopo la cattura del secondo bandito.

A questi dovrete aggiungere un numero di punti pari al numero di sacchi di denaro presi moltiplicato per il numero di secondi che vi sono restati dopo aver completato il labirinto.

Avrete inoltre una vita extra a 10.000 punti, e quindi ogni 20.000 fino ad un massimo di sei.

## CONCLUDENDO

Già abbiamo accennato in apertura al fatto che la Activision si sia abbondantemente ispirata a Loco-Motion per realizzare la sua ultima fatica. In pratica però questa versione è destinata ad avere molta più fortuna del gioco da bar, soprattutto perché il suo meccanismo non è condizionato dalle esigenze commerciali che resero praticamente fallimentare il lancio di Loco-Motion.

Sostanzialmente dunque, sulla comoda poltrona di casa avrete modo di apprezzare Happy Trails in tutta la sua bellezza ed originalità, senza la preoccupazione di dovere sborsare le fatidiche duecento lirette ogni volta.

Da questo punto di vista crediamo che questa cartuccia si creerà un vero e proprio seguito di aficionados, anche se questa volta più che riflessi rapidi e superallenati, occorre usare un bel po' della quantità variabile di sale che è presente nella zucca di ognuno di noi e, francamente, proprio per questo Happy Trails ci piace.

# IN FILA PER QUATTRO

**PHILIPS** **VIDEOPAC**
*L. 55.000*

WOW!

ATARI

POLE POSITION

VIDEO COMPUTER SYSTEM™

POWER ON OFF

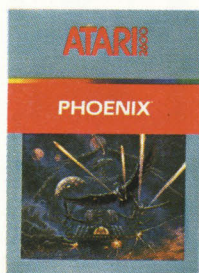
TV TYPE COLOR B•W

GAME SELECT

GAME RESET

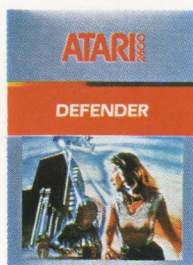
ATARI® 2600

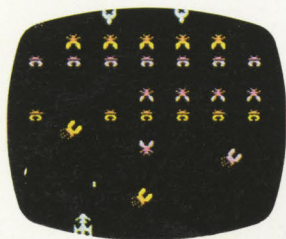
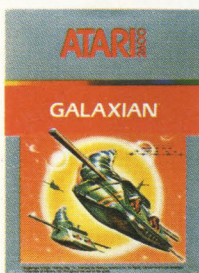
# Atari: il regalo che strappa un wow di gioia!

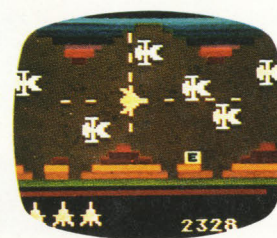
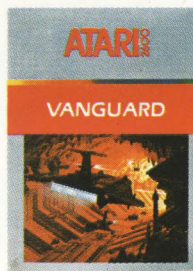
# I videogiochi Atari: uno

## Phoenix

Sei il comandante della Phoenix e difendi il tuo pianeta da un'astronave straniera decisa a distruggere tutto ciò che trova sulla sua rotta. Intrappolato sulla terra, devi respingere ondate di bellissimi uccelli mortali che si avventanto su di te.

## Defender

Extra-terrestri tentano di rapire umani per trasformarli in umanoidi. I giocatori devono distruggere gli extra-terrestri, facendo esplodere, con i loro cannoni-laser, capsule e bombardieri spaziali. Venti giochi.

## Galaxian

Guardati dalla potente flotta Galaxiana, forte ed esperta in battaglia! Gli alati guerrieri Galaxiani attaccano in ondate feroci, ed ogni ondata avanza sempre più velocemente. Tempismo, astuzia e destrezza sono necessarie per scongiurare l'invasione.

## Vanguard

Un viaggio spaziale di prim'ordine. Come capo della spedizione Vanguard, devi pilotare la nave spaziale attraverso interminabili tunnel alla ricerca della Città del Mistero. I pericoli abbondano, con nemici spietati sempre in agguato. Questo eccitante gioco di azione e strategia è caratterizzato da un invincibile "sistema di attacco" e dalla possibilità di sparare in quattro direzioni.

## Battlezone

Provvisto solo di un cannone di torretta e schermo radar, voi comandate l'ultimo carro blindato rimasto sulla Terra!

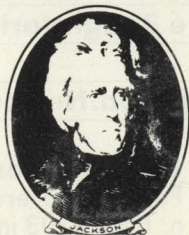
# SFOGLIA JACKSON

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

RIVISTE ENCICLOPEDIE LIBRI MANUALI

## Trovi il meglio dell'elettronica e dell'informatica

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

Campagna Abbonamenti 1984 - Spedizione in abbonamento postale gruppo III/70

# ABBONARSI CONVIENE

## Uno sconto sicuro, per chi sottoscrive un abbonamento

| Riviste | Uscite | Importo Globale | Costo abbonamento | Costo abbonamento estero |
|---|---|---|---|---|
| **Personal Software** | **10** | ~~L. 35.000~~ | **L. 28.000** | **L. 42.000** |
| **Bit** | **11** | ~~L. 44.000~~ | **L. 35.000** | **L. 52.500** |
| **Informatica Oggi** | **11** | ~~L. 33.000~~ | **L. 27.000** | **L. 40.500** |
| **Elektor** | **12** | ~~L. 36.000~~ | **L. 29.000** | **L. 43.500** |
| **Automazione Oggi** | **11** | ~~L. 33.000~~ | **L. 26.000** | **L. 39.000** |
| **Elettronica Oggi** | **11** | ~~L. 38.500~~ | **L. 31.000** | **L. 46.500** |
| **L'Elettronica** | **22** | ~~L. 55.000~~ | **L. 44.000** | **L. 66.000** |
| **Telecomunicazioni** | **8** | ~~L. 28.000~~ | **L. 22.000** | **L. 33.000** |
| **Video Giochi** | **11** | ~~L. 33.000~~ | **L. 25.000** | **L. 37.500** |
| **Strumenti musicali** | **10** | ~~L. 30.000~~ | **L. 24.000** | **L. 36.000** |

## Un supersconto a chi si abbona a due o più riviste

Tutti coloro che sottoscrivono l'abbonamento a due o più riviste godono di un prezzo ulteriormente agevolato, come appare nella seguente tabellina.
**Esempio: Bit + Informatica Oggi**
L. 35.000 + L. 27.000 = L. 62.000 **meno** L. 2.000 = L. 60.000!

| | | |
|---|---|---|
| **Abbonamento a 2 riviste:** | L. 2.000 | ***in meno*** sulla somma dei 2 prezzi d'abbonamento |
| **Abbonamento a 3 riviste:** | L. 4.000 | ***in meno*** sulla somma dei 3 prezzi d'abbonamento |
| **Abbonamento a 4 riviste:** | L. 7.000 | ***in meno*** sulla somma dei 4 prezzi d'abbonamento |
| **Abbonamento a 5 riviste:** | L. 10.000 | ***in meno*** sulla somma dei 5 prezzi d'abbonamento |
| **Abbonamento a 6 riviste:** | L. 13.000 | ***in meno*** sulla somma dei 6 prezzi d'abbonamento |
| **Abbonamento a 7 riviste:** | L. 16.000 | ***in meno*** sulla somma dei 7 prezzi d'abbonamento |
| **Abbonamento a 8 riviste:** | L. 20.000 | ***in meno*** sulla somma degli 8 prezzi d'abbonamento |
| **Abbonamento a 9 riviste:** | L. 25.000 | ***in meno*** sulla somma dei 9 prezzi d'abbonamento |
| **Abbonamento a 10 riviste:** | L. 30.000 | ***in meno*** sulla somma dei 10 prezzi d'abbonamento |

## Un premio a sorte per ogni rivista

Ad ogni Rivista JACKSON sono abbinati uno o più premi prestigiosi e di grande valore, da estrarre a sorte tra gli abbonati della relativa testata. Eccone l'elenco:

| | |
|---|---|
| **Personal Software** | **3 Personal Computer Sinclair Spectrum distribuiti da G.B.C.-Rebit** |
| **Bit** | **1 Personal Computer IBM** |
| **Informatica Oggi** | **1 Personal Computer IBM** |
| **Elektor** | **1 oscilloscopio UNAOHM doppia traccia, mod. 4001 B DT** |
| **Automazione Oggi** | **1 Personal Plotter M 84 della Calcomp** |
| **Elettronica Oggi** | **1 Oscilloscopio PM3215 Philips** |
| **L'Elettronica** | **2 Personal Computer portatili Epson HX-20, distribuiti da SEGI** |
| **Telecomunicazioni** | **3 Telefoni Margherita e 3 segreterie telefoniche della ITALTEL** |
| **Video Giochi** | **5 basi ATARI** |
| **Strumenti Musicali** | **1 Chitarra elettr. B.C. Rich mod. New Jersey Ser. Eagle, distr. da Meazzi (MI)** |

**Abbonandosi a più Riviste,** inoltre, si ha diritto a partecipare a più estrazioni e a far inserire il proprio nominativo un equivalente numero di volte tra i partecipanti all'estrazione del **Superpremio JACKSON "3 viaggi a Londra"**

**Per abbonarsi**
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzate il modulo di c.c.p. n. 11666203 intestato a Jackson - Milano inserito in questo fascicolo, oppure inviate un assegno o un vaglia postale al nostro ufficio abbonamenti.

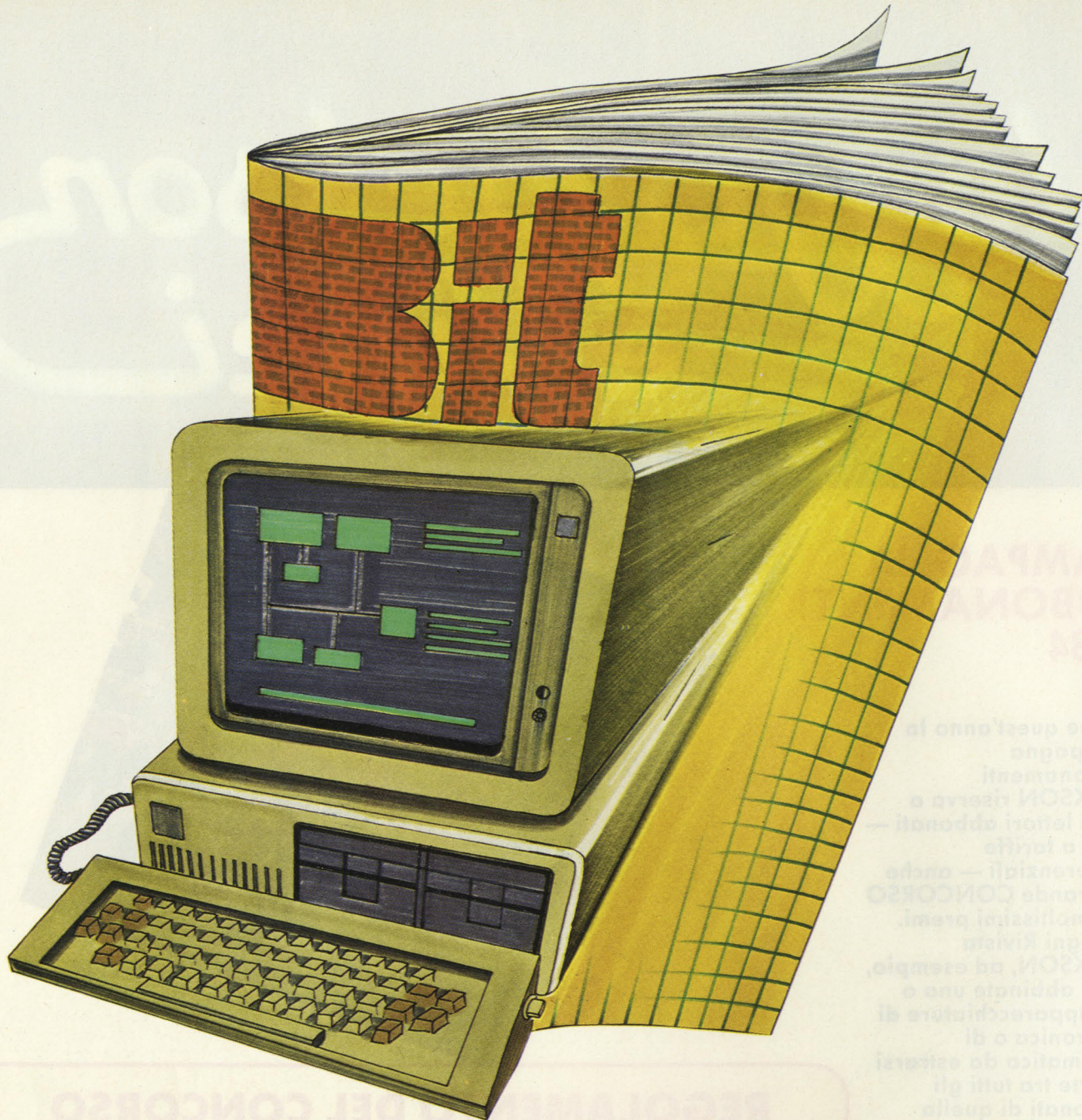
# leggi Jackson e Vinci

## CAMPAGNA ABBONAMENTI 1984

**Anche quest'anno la Campagna Abbonamenti JACKSON riserva a tutti i lettori abbonati — oltre a tariffe preferenziali — anche un grande CONCORSO con moltissimi premi. Ad ogni Rivista JACKSON, ad esempio, sono abbinate una o più apparecchiature di elettronica o di informatica da estrarsi a sorte tra tutti gli Abbonati di quella testata. Abbonarsi a più Riviste significa, quindi, partecipare di diritto a più estrazioni e perciò aumentare le proprie possibilità di vittoria. Condizione essenziale per partecipare alle estrazioni in programma è inviare il proprio abbonamento entro il 28-2-1984. Tutti gli Abbonati alle Riviste JACKSON, infine, parteciperanno all'estrazione generale che vedrà in palio il Superpremio JACKSON, consistente in 3 viaggi a Londra, per 2 persone, della durata di 5 giorni.**

## REGOLAMENTO DEL CONCORSO

1) Il Gruppo Editoriale JACKSON S.r.l. in occasione della Campagna Abbonamenti 1984, promuove un grande Concorso a premi.
2) Per partecipare è sufficiente sottoscrivere un abbonamento a una qualsiasi delle 10 Riviste JACKSON entro il 28-2-'84.
3) Fra gli Abbonati di ogni Rivista saranno sorteggiati uno o più premi specifici, come indicato nelle singole condizioni di abbonamento. Tra tutti gli Abbonati del Gruppo JACKSON, infine, saranno sorteggiati 3 viaggi a Londra per 2 persone, con soggiorno di 5 giorni.
4) Gli Abbonati a più di una Rivista JACKSON, oltre a partecipare alle estrazioni dei premi abbinati alle testate, avranno diritto all'inserimento del proprio nominativo, per l'estrazione relativa al viaggio-soggiorno, tante volte quante sono le Riviste a cui sono abbonati.
5) L'estrazione dei premi indicati avverrà presso la Sede JACKSON entro il 30-6-'84.
6) L'elenco dei vincitori e dei relativi premi sarà pubblicato su almeno 6 Riviste JACKSON. Il Gruppo Editoriale JACKSON, inoltre, ne darà comunicazione scritta ai singoli vincitori.
7) I premi verranno messi a disposizione degli aventi diritto entro 60 giorni dalla data dell'estrazione.
8) I dipendenti, i familiari, i collaboratori del Gruppo Editoriale JACKSON sono esclusi dal presente Concorso.

Aut. Min. D.M. N° 4/247403 del 27-10-83

## BIT

La più letta delle Riviste Jackson, la prima Rivista europea di personal computer, software e accessori. Ogni numero rappresenta un'affascinante avventura nel mondo dei piccoli sistemi, un universo in cui si muove e opera un numero sempre crescente di hobbisti, tecnici, professionisti, appassionati, ai quali BIT dedica idee e soluzioni pratiche per imparare a programmare, per 'giocare' con il computer, per lavorarci

**In ogni numero**
Bitest
Novità del mercato
Software
Articoli tecnici
Analisi e raffronti
64 pagine di programmi

**Riviste complementari**
**Personal Software**
**Informatica Oggi**

## Abbonarsi conviene

**11 numeri all'anno di cui 4 monografici**
***solo* L. 35.000**
**invece di L. 44.000**

**In più, gli abbonati di BIT partecipano all'estrazione di un favoloso Personal Computer della IBM**

**... e a quella del Superpremio JACKSON "3 viaggi a Londra"**

# PERSONAL SOFTWARE

**1000 dischetti per 1000 Abbonati**

*Mini Flexible Disc 5 1/4" certificato Error Free per impiego su drive a due testine, a doppia densità (2D), 40 tracce, con anello di rinforzo.*

I primi 1000 Abbonati di Personal Software riceveranno, insieme al primo numero della Rivista, un Mini Flexible Disc della Memorex. Abbonarsi conviene. Subito è meglio!

## Personal Software

La Rivista che ha inaugurato un capitolo nuovo nell'editoria europea dedicata al software per personal computer. Attualissima, interattiva col lettore (sia quello che già possiede un personal, sia quello che intende acquistarlo) Personal Software deve la sua fortuna a una formula espositiva del tutto originale, che fornisce agli 'amatori' — accanto ad articoli generali e di approfondimento teorico — anche tutta una serie di programmi già predisposti e testati

**In ogni numero**

Aspetti e problemi del software
Programmi e sistemi operativi
Speciale

**Riviste complementari**
**Bit**

## Abbonarsi conviene

**10 numeri all'anno**
***solo* L. 28.000**
**invece di L. 35.000**

**In più, gli abbonati di Personal Software partecipano all'estrazione di 3 Personal Computer Sinclair Spectrum distribuiti da G.B.C. - Rebit**

**... e a quella del Superpremio JACKSON "3 viaggi a Londra"**

## Video Giochi

Nata nel gennaio 1983, questa Rivista è subito diventata, per migliaia di appassionati, la guida indiscussa al fantastico mondo dei videogames. Ricchissima di notizie, indicazioni, spiegazioni, suggerimenti... aperta al dialogo e alle 'provocazioni' di lettori giovanissimi e non, Video Giochi rappresenta una vera sfida alla fantasia, alla capacità di cimentarsi in entusiasmanti duelli elettronici, in una gara ideale con avversari di tutto il mondo. Video Giochi, infatti, dal punto di vista delle anticipazioni di mercato è una Rivista veramente internazionale, il 'pulpito' da cui tutte le più grandi Industrie mondiali di videogames parlano a milioni di fans. Purtuttavia, Video Giochi non è solo svago fine a se stesso, ma anche la dimostrazione di come, attraverso il divertimento, si possa arrivare ad essere 'esperti programmatori'. Perché il mondo dei computer ha tante facce e quella di Video Giochi, pur essendo la più eccitante, non è per questo la meno istruttiva.

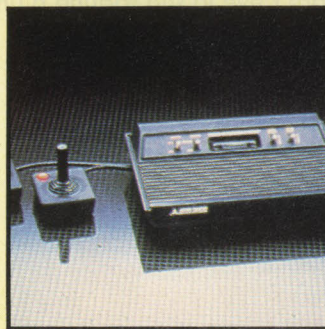
**In ogni numero**

Prezzi e novità
Schemi di programmazione
Il mercato
Video-Gare

**Riviste complementari**

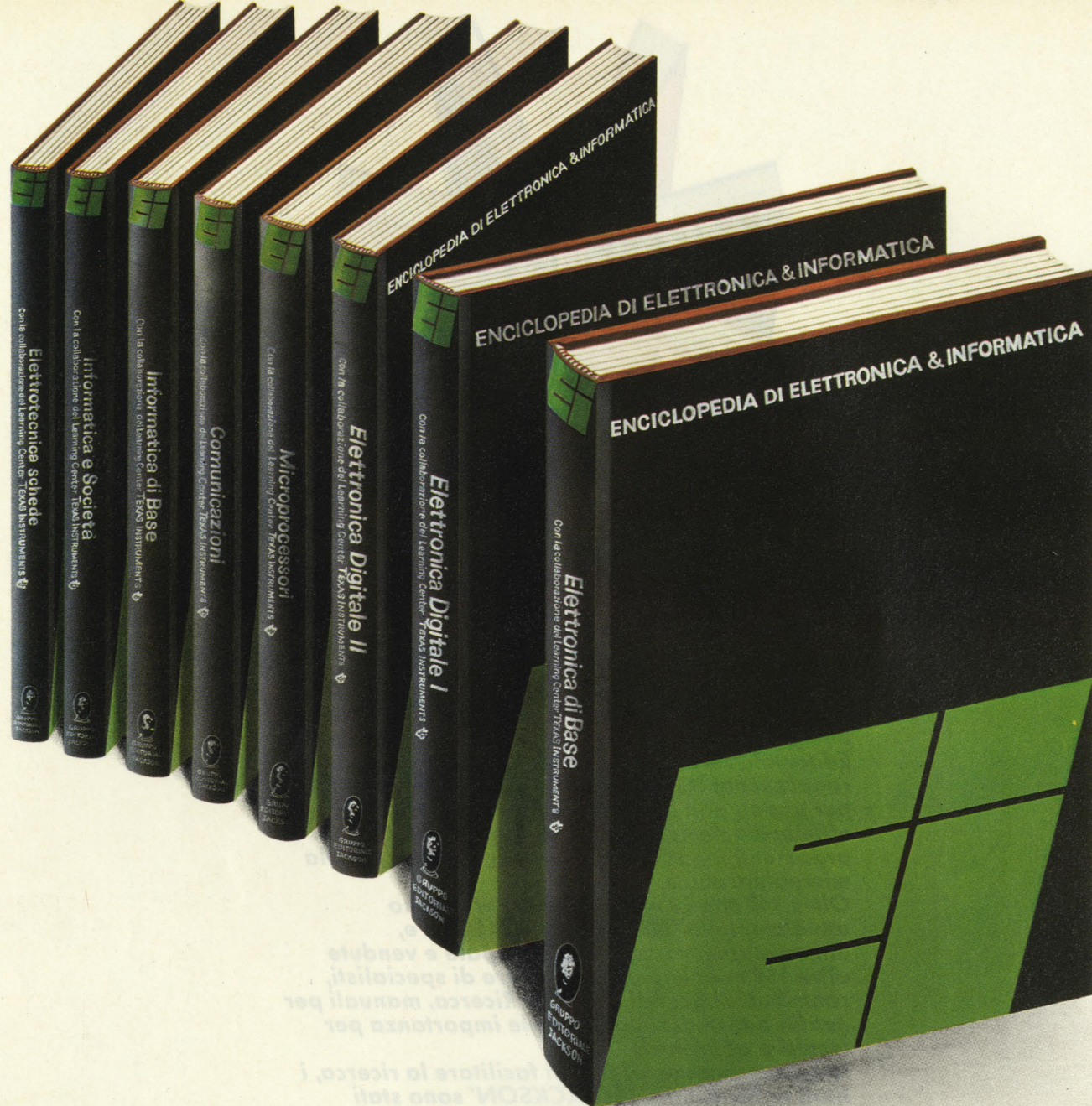
**Personal Software-Bit**

## Abbonarsi conviene

**11 numeri all'anno**
***solo* L. 25.000**
**invece di L. 33.000**

**In più, gli abbonati di Video Giochi partecipano all'estrazione di 5 Basi ATARI**

**... e a quella del Superpremio JACKSON "3 viaggi a Londra"**

## BIBLIOTECA JACKSON

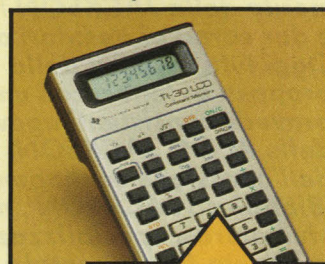
***Un settore diversificato e in continua evoluzione come quello dell'elettronica e dell'informatica non può prescindere dal libro specializzato. Il Gruppo Editoriale JACKSON, anche in questo campo, rappresenta il punto di riferimento più qualificato per quanti non si accontentino di un'informazione effimera e desiderino approfondire i mille argomenti legati al mondo del computer e della microelettronica.***
***Oltre 140 sono i volumi che costituiscono attualmente la 'Biblioteca JACKSON' e, annualmente, ne vengono stampate e vendute oltre 150 mila copie. Sono opere di specialisti, contributi di grandi Centri di Ricerca, manuali per neofiti o testi di fondamentale importanza per tecnici e operatori.***
***In queste pagine, al fine di facilitare la ricerca, i titoli della 'Biblioteca JACKSON' sono stati suddivisi in 10 grandi famiglie d'argomenti. Aprono questa panoramica gli 8 tomi di E.I. la grande Enciclopedia di Elettronica e di Informatica, l'opera che ha rappresentato il 'caso' editoriale dell'anno. Prima e unica al mondo, E.I. è stata realizzata dalla JACKSON in collaborazione con il Learning Center Texas Instruments. Pubblicata a fascicoli settimanali, E.I. ha suscitato l'entusiasmo di decine di migliaia di lettori. Evidentemente di un'opera così, seria e completa, si avvertiva davvero il bisogno e è merito della JACKSON l'aver saputo interpretare e dar corpo ai desideri di un vastissimo pubblico. Oggi tutti i volumi della 'Biblioteca' vengono proposti ai lettori con una formula d'acquisto che prevede consistenti agevolazioni per gli abbonati delle Riviste JACKSON. Ma, al di là dell'occasione contingente, resta il fatto che la 'Biblioteca JACKSON', nelle sue molteplici sfumature e specializzazioni, rappresenta un momento fondamentale di aggiornamento e approfondimento per quanti vivono nel mondo dell'elettronica e dell'informatica.***
***Un mondo di cui la JACKSON conosce tutti i segreti.***

**E.I. Enciclopedia di Elettronica e di Informatica**

Elettronica di base, Elettronica digitale (I e II), Microprocessori, Comunicazioni, Informatica di base, Informatica e società, Elettrotecnica: 8 grandi volumi lussuosamente rilegati, 1500 pagine complessive, 700 fotografie a colori, 2200 illustrazioni, schemi, tabelle a colori.
Un'opera prestigiosa e unica, realizzata in collaborazione con il Learning Center Texas Instruments
Sono già disponibili i seguenti volumi:

**— Elettronica di Base**
**— Elettronica Digitale I**
**— Informatica di Base**

**L'opera sarà completata entro il 15.4.1984**

**Eccezionale offerta d'acquisto riservata agli Abbonati e ai Lettori delle riviste del Gruppo Editoriale Jackson**

**E.I. Enciclopedia di Elettronica e di Informatica solo L. 200.000 invece di L. 265.000. Prenotate fin d'ora l'opera completa effettuando il pagamento anticipato. Riceverete subito i primi 3 volumi e via via tutti gli altri sino a completare l'opera entro la primavera '84.**

**In più a tutti i sottoscrittori verrà inviata una Calcolatrice TEXAS INSTRUMENTS mod. TI-30LCD compresa nel prezzo**

**LEGGERE JACKSON**

sempre necessario, oggi ancora più conveniente
Sconto 20% sui prezzi di copertina
a tutti gli Abbonati delle Riviste JACKSON

## Informatica

**TELEMATICA**
Dal viewdata all'office automation, un panorama dei problemi teorico-pratici di questa nuovissima disciplina
286 pag. **L. 19.000**
**Cod. 518D**

**MICROELETTRONICA**
I come e i perché della nuova Rivoluzione industriale e lo scenario tecnico-economico-sociale del prossimo ventennio
180 pag. **L. 11.500**
**Cod. 315P**

**COMPUTER GRAFICA**
L'immagine come informazione e il calcolatore come produttore d'immagine
174 pag. **L. 29.000**
**Cod. 519P**

**DIZIONARIO DI INFORMATICA**
15000 termini inglese-italiano-tedesco;italiano-inglese; tedesco-inglese
920 pag. **L. 55.000**
**Cod. 100H**

**VOI E L'INFORMATICA**
In 100 tavole: gli strumenti dell'informatica,l'Informatica e l'Azienda; realtà e prospettive tecnologiche in modo sintetico, rigoroso ma completo
116 pag. **L. 15.000**
**Cod. 526A**

**PRINCIPI E TECNICHE DI ELABORAZIONE DATI**
Per l'autoapprendimento dei basilari principi di flusso e di gestione nei sistemi di elaborazione elettronica
254 pag. **L. 17.000**
**Cod. 309A**

**ELEMENTI DI TRASMISSIONE DATI**
Un valido ausilio per tecnici e studenti che vogliono approfondire le tecniche di comunicazione
178 pag. **L. 10.500**
**Cod. 316D**

**MICROPROCESSORI AL SERVIZIO DEL MANAGEMENT**
CAD/CAM e robotica la loro applicazione in Azienda, l'impatto su qualità e produttività,le prospettive
292 pag. **L. 20.000**
**Cod. 335H**

## Personal e home computer

**INTRODUZIONE AL PERSONAL E BUSINESS COMPUTING**
Un approccio semplice ed esauriente al mondo del microcomputer: funzionamento, programmazione, scelta dei sistemi
224 pag. **L. 14.000**
**Cod. 303D**

**GUIDA AL SINCLAIR ZX81-ZX80 E NUOVA ROM**
Per avvicinarsi all'informatica e apprendere i segreti della programmazione in BASIC
262 pag. **L. 16.500**
**Cod. 318B**

**APPLE II GUIDA ALL'USO**
Per imparare a conoscere e usare uno dei sistemi più diffusi al mondo
400 pag. **L. 26.000**
**Cod. 331P**

**INTRODUZIONE AI MICROCOMPUTER**
Vol. 0: Il libro del principiante
240 pag. **L. 16.000**
**Cod. 304A**

Vol. I: Il libro dei concetti fondamentali
320 pag. **L. 18.000**
**Cod. 305A**

**IL BASIC DEL PET E DELL'M20**
Un validissimo supporto e strumento di lavoro per chiunque voglia o debba imparare a programmare in BASIC con un Commodore o un Olivetti M20
232 pag. **L. 16.000**
**Cod. 336D**

**IMPARIAMO A PROGRAMMARE IN BASIC CON IL VIC/CBM**
176 pag. **L. 12.500**
**Cod. 507A**

**IMPARIAMO A PROGRAMMARE IN BASIC CON IL PET/CBM**
L'informatica a disposizione di tutti, senza inutili teorizzazioni e tanta pratica
180 pag. **L. 11.500**
**Cod. 506A**

**INTERFACCIAMENTO DELL'APPLE**
Il libro indispensabile a un uso 'estremo' dell'APPLE: controllo di dispositivi, temperature, soglie luminose, liquidi...
208 pag. **L. 14.000**
**Cod. 334B**

**ALLA SCOPERTA DELLO ZX SPECTRUM**
Le grandi possibilità del più piccolo dei microcomputer Sinclair
320 pag. **L. 22.000**
**Cod. 337B**

**PROIBITO! COME AVER CURA DI UN COMPUTER**
Tutto quello che bisogna sapere per non mandare in tilt un calcolatore
208 pag. **L. 14.000**
**Cod. 333D**

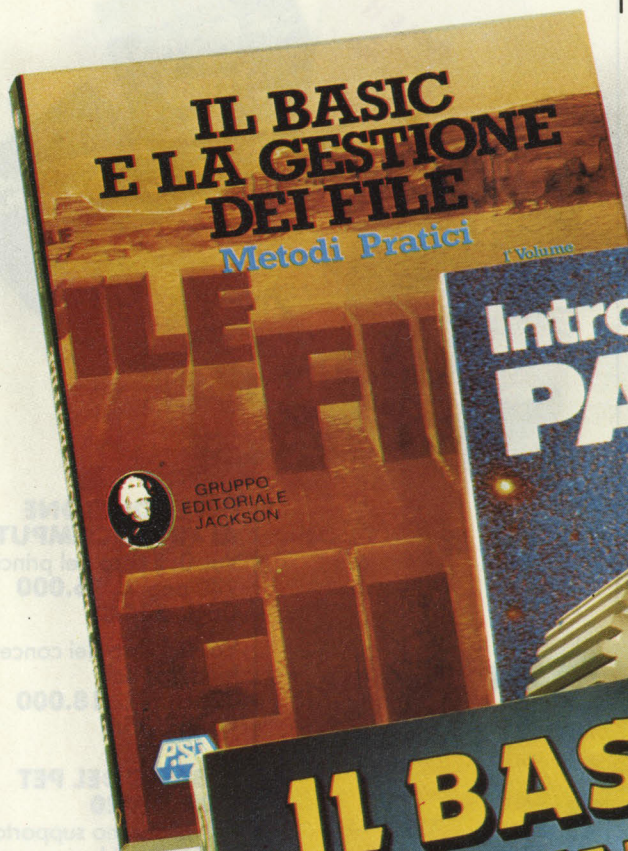
**APPLE - MEMO**
Sintassi dei comandi, codici caratteri, messaggi di errore, linguaggio macchina e tante altre utili informazioni
150 pag. **L. 15.000**
**Cod. 340H**

## Linguaggi di programmazione

**PROGRAMMARE IN BASIC**
Caratteristiche e peculiarità del BASIC applicato a: Apple, PET, TRS 80
94 pag. **L. 8.000**
**Cod. 513A**

**IL BASIC E LA GESTIONE DEI FILE**
**Vol. I: Metodi pratici**
Dal BASIC microsoft, ai metodi pratici, ai messaggi d'errore
164 pag. **L. 11.000**
**Cod. 515H**

**COME PROGRAMMARE**
Tutte le fasi di una corretta programmazione in BASIC o in qualsiasi altro linguaggio
192 pag. **L. 12.000**
**Cod. 511A**

**INTRODUZIONE AL BASIC**
Tecnica e pratica in un libro che costituisce un vero e completo corso di BASIC
314 pag. **L. 21.000**
**Cod. 502A**

**IL BASIC PER TUTTI**
Per i neofiti una facile e immediata introduzione al linguaggio BASIC e al mondo dei calcolatori
264 pag. **L. 17.500**
**Cod. 525A**

**PROGRAMMARE IN PASCAL**
Tutti i vantaggi di un linguaggio sempre più importante e diffuso
208 pag. **L. 14.000**
**Cod. 514A**

**INTRODUZIONE AL PASCAL**
Per conoscere, capire, usare il linguaggio destinato a spodestare il FORTRAN, l'ALGOL, il PL/I ecc.
484 pag. **L. 30.000**
**Cod. 516A**

**IMPARIAMO IL PASCAL**
Consigli, problemi, esercizi per l'autoapprendimento del PASCAL. Divulgazione senza pedanterie
162 pag. **L. 11.500**
**Cod. 501A**

**PASCAL MANUALE E STANDARD DEL LINGUAGGIO**
Dagli Autori del Pascal, il "libro" sul Pascal
186 pag. **L. 11.500**
**Cod. 500P**

**DAL FORTRAN IV AL FORTRAN 77**
Per chi deve programmare a livello tecnico scientifico e per chi vuole approfondire le conoscenze del linguaggio
266 pag. **L. 18.000**
**Cod. 517P**

**CP/M con MP/M**
Un libro destinato a rendere semplice l'uso del CP/M e, automaticamente, quello dei microcomputer
320 pag. **L. 22.000**
**Cod. 510P**

**IL FORTH PER VIC 20 E CBM 64**
La programmazione in FORTH e la sua implementazione sui Commodore VIC 20 e CBM 64
150 pag. **L. 11.000**
**Cod. 527B**

**PROGRAMMARE IN ASSEMBLER**
Il manuale pratico che aspettavano hobbisti e utenti di personal computer
160 pag. **L. 10.000**
**Cod. 329A**

**GUIDA ALLA PROGRAMMAZIONE IN ASSEMBLER Z80 SUL PICO COMPUTER**
Di esercizio in esercizio fino a diventare esperti programmatori
138 pag. **L. 9.000**
**Cod. 330D**

## Programmi

**66 PROGRAMMI PER ZX81 E ZX80 CON NUOVA ROM + HARDWARE**
Come sfruttare tutte le capacità degli ZX e, addirittura, moltiplicarle
144 pag. **L. 12.000**
**Cod. 520D**

**50 ESERCIZI IN BASIC**
Una raccolta completa e progressiva di esercizi matematici, gestionali, operativi, statistici, di svago
208 pag. **L. 13.000**
**Cod. 521A**

**GIOCARE IN BASIC**
Il gioco come metodo d'apprendimento del BASIC e dei microcomputer
324 pag. **L. 20.000**
**Cod. 522A**

**PROGRAMMI DI MATEMATICA E STATISTICA**
Come acquistare la logica necessaria a risolvere con metodo, senza perdite di tempo, i problemi con il calcolatore
228 pag. **L. 16.000**
**Cod. 552D**

**PROGRAMMI PRATICI IN BASIC**
Programmi di tipo finanziario, matematico, scientifico, manageriale... già pronti e sperimentati
200 pag. **L. 12.500**
**Cod. 550D**

**77 PROGRAMMI PER SPECTRUM**
Dalla Grafica alla Business Grafica, dalla musica alle animazioni, dai giochi all'Elettronica...tutte le possibilità offerte dallo Spectrum
150 pag. **L. 16.000**
**Cod. 555A**

**75 PROGRAMMI IN BASIC PER IL VOSTRO COMPUTER**
Programmi sperimentati e pronti da usare, oppure da rielaborare, ampliare, modificare, assemblare
196 pag. **L. 12.000**
**Cod. 551D**

**SOLUZIONI DI PROBLEMI IN PASCAL**
Un approccio disciplinato alla soluzione di problemi col calcolatore e un modo garantito di imparare a programmare
450 pag. **L. 28.000**
**Cod. 512P**

**PROGRAMMI SCIENTIFICI IN PASCAL**
Per costruirsi una 'libreria' di programmi in grado di risolvere i più frequenti problemi scientifici e ingegneristici
384 pag. **L. 25.000**
**Cod. 554P**

## Microprocessori e interfacciamento

**USARE IL MICROPROCESSORE**
L'utilizzo più razionale del microprocessore nel controllo di impianti e processi
296 pag. **L. 17.000**
**Cod. 327A**

**MICROPROCESSORI**
Dai Chip ai Sistemi.
I concetti, le tecniche e i componenti riguardanti il mondo dei microprocessori
384 pag. **L. 25.000**
**Cod. 320P**

**I MICROPROCESSORI E LE LORO APPLICAZIONI: SC/MP**
La soluzione dei classici problemi che si presentano nella progettazione con sistemi a microprocessore
158 pag. **L. 11.000**
**Cod. 301D**

**Z80 PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO ASSEMBLY**
Le funzioni assembler, le istruzioni assembly, i concetti di sviluppo del software
640 pag. **L. 34.000**
**Cod. 326P**

**PROGRAMMAZIONE DELLO Z 80**
Un corso sistematico per imparare la programmazione in linguaggio Assembler usando lo Z-80
530 pag. **L. 26.000**
**Cod. 328D**

**NANOBOOK Z80**
I nanocomputer NBZ80 e NBZ80S usati come strumenti didattici, per imparare il software, per affrontare i problemi e le tecniche di interfacciamento con CPU, PIO, CTC
Vol. I: Tecniche di Programmazione
256 pag. **L. 17.000**
**Cod. 310P**
Vol. III. Tecniche di interfacciamento
464 pag. **L. 20.000**
**Cod. 312P**

**IL BUGBOOK VII**
L'interfacciamento fra microcomputer e convertitori analogici. Esperimenti per sistemi 8080/A - Z80 - 8085
272 pag. **L. 17.000**
**Cod. 007A**

**TECNICHE D'INTERFACCIAMENTO DEI MICROPROCESSORI**
I concetti, le tecniche di base, i componenti per assemblare un sistema
400 pag. **L. 25.000**
**Cod. 314P**

**LA PROGRAMMAZIONE DELLO Z 8000**
L'architettura e il funzionamento, nonché molti esempi di programmi dello Z8000
302 pag. **L. 25.000**
**Cod. 321D**

**PROGRAMMAZIONE DELLO Z80 E PROGETTAZIONE LOGICA**
Linguaggio assembly e logica digitale, più alcune efficienti soluzioni per spiegare l'uso corretto del microprocessore
400 pag. **L. 21.500**
**Cod. 324P**

**PROGRAMMAZIONE DEL 6502**
Un testo autonomo e completo per imparare la programmazione in linguaggio Assembler
390 pag. **L. 25.000**
**Cod. 503B**

**GIOCHI CON IL 6502**
Tecniche di programmazione avanzate e loro sperimentazione attraverso il modo pratico e divertente dei giochi
312 pag. **L. 19.500**
**Cod. 505B**

**ESPERIMENTI CON TTL E 8080A**
Elettronica digitale, tecniche di programmazione e interfacciamento dei microcomputer
Vol. I
496 pag. **L. 22.000**
**Cod. 005A**
Vol. II
490 pag. **L. 22.000**
**Cod. 006A**

**PROGRAMMAZIONE DELL'8080 E PROGETTAZIONE LOGICA**
Implementazione della logica sequenziale e combinatoria, e uso del linguaggio assembly, all'interno di un sistema basato sull'8080
296 pag. **L. 19.000**
**Cod. 325P**

**APPLICAZIONI DEL 6502**
Le tecniche e i programmi per applicazioni tipiche del 6502 e dei sistemi su di lui basati
214 pag. **L. 15.500**
**Cod. 504B**

**TEA, UN EDITOR ASSEMBLER RESIDENTE PER L'8080/8085**
Un valido contributo per scrivere e modificare programmi sorgente scritti in assembler secondo i codici mnemonici dei due microprocessori
252 pag. **L. 14.000**
**Cod. 322P**

**DBUG**
Un programma interprete per la messa a punto del software 8080
112 pag. **L. 7.000**
**Cod. 313P**

**8080A/8085 PROGRAMMAZIONE IN LINGUAGGIO ASSEMBLY**
Un manuale teorico-pratico per tecnici, studenti, appassionati che vogliano approfondire le loro conoscenze nel settore dei microcomputer
512 pag. **L. 27.500**
**Cod. 323P**

**INTERFACCIAMENTO DI MICROCOMPUTER**
Esperimenti utilizzanti il CHIP 8255 PPI, interfaccia periferica programmabile della famiglia 8080
220 pag. **L. 12.000**
**Cod. 004A**

## Elettronica

**CORSO DI ELETTRONICA FONDAMENTALE**
Un testo di alto valore didattico, per capire l'elettronica: dalla teoria atomica ai transistori
448 pag. **L. 17.000**
**Cod. 201A**

**COMPRENDERE L'ELETTRONICA A STATO SOLIDO**
12 lezioni complete ed esaurienti a cura del Learning Center Texas Instruments
224 pag. **L. 16.000**
**Cod. 202A**

**CORSO PROGRAMMATO DI ELETTRONICA ED ELETTROTECNICA**
In 40 fascicoli monografici, di 2700 pagine complessive, i concetti fondamentali di elettrotecnica ed elettronica di base: dalla teoria atomica all'elaborazione dei segnali digitali. 1000 lezioni con domande, risposte, esercizi, test...
**L. 109.000 Cod. 099A**

**INTRODUZIONE AI CIRCUITI INTEGRATI DIGITALI**
Un'introduzione pratica che demistifica molti luoghi comuni e rende accessibile a tutti l'argomento
112 pag. **L. 8.000**
**Cod. 203A**

**ELETTRONICA INTEGRATA DIGITALE**
Un testo didattico chiaro, completo, moderno, con oltre 400 problemi, dedicato a specialisti e studenti. Fondamentale
720 pag. **L. 38.000**
**Cod. 204A**

## Componenti e progetti

**DAL TRANSISTOR AL MICROPROCESSORE**
La moderna circuteria a stato solido, la sua evoluzione, le sue prospettive
80 pag. **L. 7.500**
**Cod. 141A**

**MANUALE PRATICO DI PROGETTAZIONE ELETTRONICA**
Per hobbisti, dilettanti, sperimentatori e ingegneri alle prese con la comprensione e l'uso dei circuiti elettronici
488 pag. **L. 30.000**
**Cod. 205A**

**CIRCUITI LOGICI E DI MEMORIA**
Un approccio diretto al mondo dell'elettronica digitale
Vol. I
384 pag. **L. 22.000**
**Cod. 001A**
Vol. II
352 pag. **L. 22.000**
**Cod. 002A**

**I TIRISTORI 110 PROGETTI PRATICI**
Dal controllo della luminosità delle lampade a quello (automatico) di stufe, dalla velocità dei motori elettrici ai sistemi antifurto...
144 pag. **L. 9.000**
**Cod. 606D**

**MANUALE DEGLI SCR, TRIAC ED ALTRI TIRISTORI Vol. I**
Una guida alle applicazioni di questa famiglia di dispositivi a semiconduttore
378 pag. **L. 24.000**
**Cod. 612P**

**PROGETTAZIONE CIRCUITI PLL**
L'oscillatore controllato in tensione, i sintetizzatori digitali di frequenza, i circuiti integrati monolitici...
256 pag. **L. 16.000**
**Cod. 604H**

**LA PROGETTAZIONE DEI FILTRI ATTIVI**
Attraverso una vasta gamma di tavole e grafici una pratica esemplificazione di come si costruiscono i filtri attivi
280 pag. **L. 17.000**
**Cod. 603B**

**GUIDA AI CMOS**
22 utili esperimenti per passare dalla logica TTL a quella CMOS
220 pag. **L. 17.000**
**Cod. 605B**

**GLI AMPLIFICATORI DI NORTON QUADRUPLI LM 3900 E LM 359**
Teoria, sperimentazione e... pratica attraverso 22 esperimenti realizzati passo passo
480 pag. **L. 24.000**
**Cod. 610B**

**IL TIMER 555**
Cos'è e come si utilizza questo onnipresente temporizzatore integrato
172 pag. **L. 10.000**
**Cod. 601B**

**LA PROGETTAZIONE DEI CIRCUITI OP-AMP**
Gli schemi di circuiti fondamentali che costituiscono le unità di base dei sistemi più sofisticati
276 pag. **L. 17.000**
**Cod. 602B**

**GUIDA MONDIALE DEI TRANSISTORI**
286 pag. **L. 23.000**
**Cod. 607H**

**GUIDA MONDIALE DEGLI AMPLIFICATORI OPERAZIONALI**
196 pag. **L. 17.000**
**Cod. 608H**

**GUIDA MONDIALE DEI TRANSISTORI AD EFFETTO DI CAMPO JFET E MOS**
80 pag. **L. 11.500**
**Cod. 609H**

**LA SOPPRESSIONE DEI TRANSITORI DI TENSIONE**
Cause, effetti, rimedi ai danneggiamenti, dei transitori d'alta tensione
224 pag. **L. 12.000**
**Cod. 611H**

## Varie

**LE COMUNICAZIONI RADIO IN MARE**
Come orientarsi grazie alla moderna strumentazione e ai suoi codici
200 pag. **L. 15.000**
**Cod. 706A**

**MANUALE PRATICO DEL RIPARATORE RADIO TV**
I segreti di un'esperienza ventennale messi al servizio di tutti
352 pag. **L. 23.000**
**Cod. 701P**

**IMPIEGO PRATICO DELL'OSCILLOSCOPIO**
Come funziona e come usare —con facilità e precisione— questo indispensabile strumento
112 pag. **L. 16.000**
**Cod. 705P**

**AUDIO & HI-FI**
Una guida preziosa per conoscere l'HI-FI
128 pag. **L. 7.000**
**Cod. 703D**

**MANUALE PRATICO DI REGISTRAZIONE MULTIPISTA**
Regole generali, problemi, soluzioni e termini gergali
164 pag. **L. 10.000**
**Cod. 704D**

## ATTENZIONE!

Per ordinare i libri presentati in queste pagine servirsi di questa Cedola di Commissione Libraria. Fino al 28/2/'84 a tutti gli Abbonati JACKSON viene riconosciuto uno sconto del 20% sui prezzi di copertina indicati. Dopo tale data gli Abbonati avranno sempre comunque diritto a uno sconto del 10% sulla Biblioteca JACKSON, novità comprese. I libri presentati possono essere ordinati a prezzo pieno con questa Cedola, anche dai non abbonati.

# CEDOLA DI COMMISSIONE LIBRARIA

Spett. Gruppo Editoriale Jackson Divisione Libri
Sono interessato a ricevere i volumi sotto elencati alle condizioni di pagamento indicate.

**Ritagliare e spedire in busta chiusa a: Gruppo Editoriale Jackson - via Rosellini 12 - 20124 Milano**

**Spazio riservato alle Aziende**
☐ Si richiede l'emissione della fattura
Partita I.V.A.

Cognome | Nome
Città | Prov. | C.A.P.
Via, ecc. | Nome della via, ecc, | Numero
Data di nascita | Telefono

**NELLA COMPILAZIONE DELL'ORDINE INDICARE ESATTAMENTE CODICE E QUANTITÀ DEI VOLUMI**

| Cod. Vol. | Quant. | Cod. Vol. | Quant. | Cod. Vol. | Quant. | Cod. Vol. | Quant. | Cod. Vol. | Quant. | Cod. Vol. | Quant. | Cod. Vol. | Quant. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | | |

**Contributo spese di spedizione L. 2000**

☐ **Sono un vostro abbonato a**: ☐ l'Elettronica ☐ Elettronica Oggi ☐ Automazione/Oggi ☐ Elektor ☐ Informatica Oggi ☐ Video Giochi ☐ Personal Software ☐ Bit ☐ Telecomunicazioni/Oggi ☐ Strumenti Musicali E ho quindi diritto al 20% di sconto ☐ **Non sono abbonato**

☐ **DESIDERO PRENOTARE AL PREZZO SPECIALE DI SOTTOSCRIZIONE DI L. 200.000 *(COMPRESE SPESE DI SPEDIZIONE)* E.I. ENCICLOPEDIA DI ELETTRONICA E INFORMATICA.**

**Modalità di pagamento:**

☐ Allego assegno n° | Banca | Importo | Data / / | Firma

☐ Ho già provveduto al pagamento con versamento su c/c n. 11666203 intestato a: Gruppo Editoriale Jackson *(allego fotocopia)*

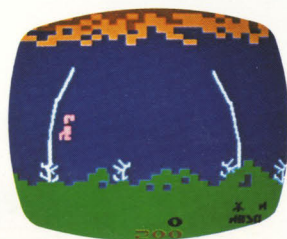
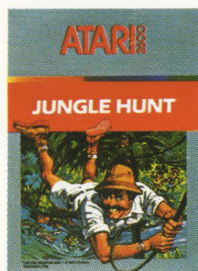
☐ Ho già provveduto al pagamento con vaglia postale intestato a: Gruppo Editoriale Jackson *(allego fotocopia)*

☐ Pagherò al postino al ricevimento dei volumi (modalità non valida per l'enciclopedia)

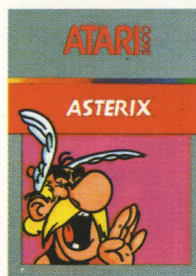
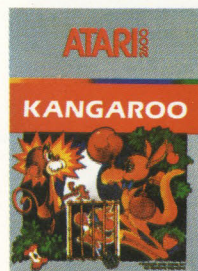
# più divertente dell'altro!

## Sorcerer's Apprentice

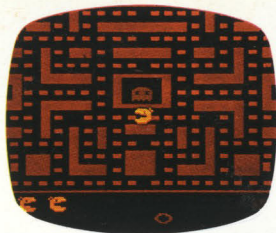
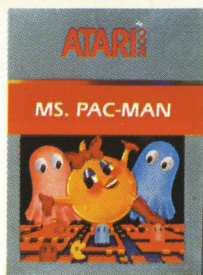
Topolino, l'apprendista stregone, si trova nei guai. Un esercito di scope sta inondando la caverna dello stregone con secchi d'acqua inesauribili. Aiuta Topolino a servirsi dei suoi poteri magici sulle montagne e nella caverna per fermare l'inondazione, senza perder tempo! Per un giocatore.

## Jungle Hunt

Nel buio più profondo della giungla africana la Bella Fanciulla è tenuta prigioniera dai cannibali. Aiutate Safari Man a salvarla! Usate il vostro comando per guidarlo quando si lancia da liana a liana, nuota attraverso acque infestate da alligatori e quando si china per scansare i macigni che gli precipitano addosso.

## Asterix

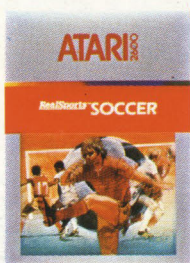
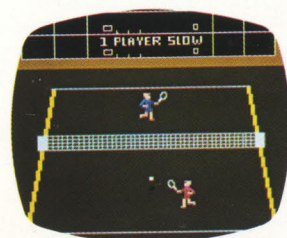
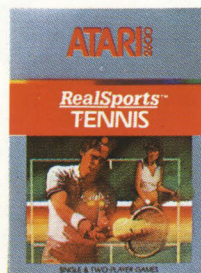
Dopo una grande battaglia tra i Galli ed i Romani, terminata con la sconfitta totale dei Romani, Asterix fa la raccolta di flaconi di miscele magiche e "souvenirs" dei Romani, che giacciono sull'intero campo di battaglia.

## Kangaroo

Mamma Canguro deve entrare in azione per salvare il suo piccolo. Aiutatela ad arrampicarsi sulle scale, a balzare di ramo in ramo, a scavalcare i tronchi, a saltare e chinarsi per evitare le mele e a dar pugni alle scimmie. Collezionate i punti strada facendo, cogliendo gustosi frutti e suonando la campana.

## Dig Dug

Attraverso un labirinto sotterraneo, apriti una via per aiutare l'intrepido piccolo minatore DIG DUG, sfuggi da Dragon, un feroce drago sputafuoco e da Pooka, un pallone animato. Schiaccia i tuoi nemici, aprendoti un passaggio al di sotto delle rocce sotterranee - te la caverai per un pelo, tu scappi appena in tempo, ma Dragon e Pooka...!

## Ms.Pac-Man

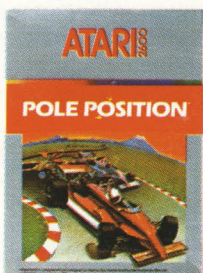
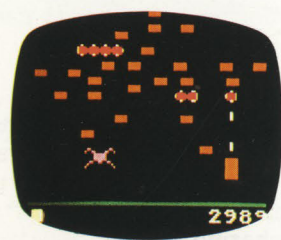
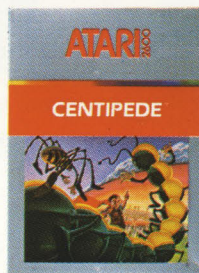
L'amica di PAC-MAN porta in testa un fiocco sbarazzino e corre attraverso due labirinti separati, ingoiando puntini e frutti per aumentare il punteggio. Come il suo amico, è perseguitata dai fantasmi, ma quando mangia le sue pillole energetiche, i fantasmi diventano blu di paura e corrono a nascondersi!
Quattro giochi. Un solo giocatore.

## Real Sports™ Tennis

Goditi una fantastica partita di tennis, senza nemmeno prendere in mano la racchetta! Il Tennis è caratterizzato dalla grafica e dal gioco più realistici che siano mai stati realizzati in videogioco. Gioca contro il computer o con un amico. Puoi anche programmare il tuo nome sull'originale tabellone ATARI a 5 set.

## Real Sports™ Soccer

È facile giocare, ma difficile vincere. Controlli tre giocatori su un campo mobile, ma non puoi segnare direttamente; per segnare ci vuole un gioco di squadra. Gioca contro il computer o con un amico.

## Centipede

Uno scorpione velenoso, una pulce che genera funghi mortali ed un ragno scocciatore ti distraggono mentre cerchi di colpire il centipede colorato che viene verso di te. E proprio quando pensi di averlo sconfitto, ecco che si rompe in tanti pezzetti che si mettono tutti a inseguirti. Stai attento! Due giochi.

## Pole Position

Mettiti al volante di una sinuosa macchina da corsa Formula 1 e punta ad ottenere la posizione in prima corsia, la "Pole Position". Grazie ad una grafica affascinante, puoi sorpassare le altre macchine o prendere curve strettissime. Un solo sbaglio e potresti andare in fiamme. Per un solo giocatore.

I.P.

In questa rubrica ci occupiamo abbastanza raramente di videogiochi di pura strategia; questo mese però lo facciamo, ed anche volentieri.

Abbiamo scelto tra i titoli Philips "In fila per quattro", che ha anche un curioso sottotitolo: Il micino ed il mastino.

## SCHERMO E OBIETTIVO

Al di sopra di una scacchiera, formata da 8 colonne verticali di 6 caselle ciascuna, si muovono un cane ed un gatto, che a turno fanno scivolare una pallina colorata verso il basso lungo una colonna prescelta: l'obiettivo del gioco è quello di formare una fila di almeno quattro palline dello stesso colore in senso orizzontale, verticale od anche diagonale. La fila così composta si evidenzierà lampeggiando.

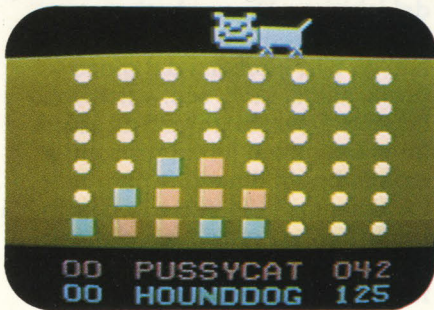
Nella parte inferiore dello schermo vengono indicate per ogni contendente le vittorie precedentemente conseguite, l'animale prescelto (pussycat o hound-dog), che però potrete sostituire col vostro nome di battesimo, e le probabilità di successo che durante la partita il computer valuta in una cifra variabile da 0 a 125; naturalmente la situazione cambia in continuazione dopo ogni mossa, ma in generale si può dire che, superando i 100 punti, ed evitando di appisolarsi di fronte al teleschermo, si ha la pressoché matematica certezza di aggiudicarsi la partita. Con 124 punti mancano sol[illegible]e mosse alla conclusione de[illegible]ncontro, una sola mossa se il computer vi assegna 125 punti.

Terminata ogni partita, ne inizia automaticamente un'altra; il primo turno di gioco in quella di apertura spetta comunque a pussycat.

## VARIANTI

Le varianti di questo videopac sono 7: la prima è riservata alle sfide tra due giocatori; nelle altre sei invece sarà lo stesso computer a rispondere alle vostre mosse. La sua abilità di gioco sarà naturalmente proporzionale al tempo concessogli per la risposta: rapido nelle varianti 2 e 5, medio nei giochi 3 e 6, un po' più lungo (sempre comunque nell'ordine del minuto) nelle restanti varianti 4 e 7.

Nei giochi 2, 3 e 4 il computer indosserà i panni di Microcat; le varianti 5, 6 e 7 si differenziano non solo perché sarà il cane (Microdog) a sfidarvi, ma anche perché, seguendo le istruzioni appropriate, potrete incaricare il computer di eseguire per vostro conto una o più mosse, e, al limite, programmare partite in cui gioca contro se stesso.

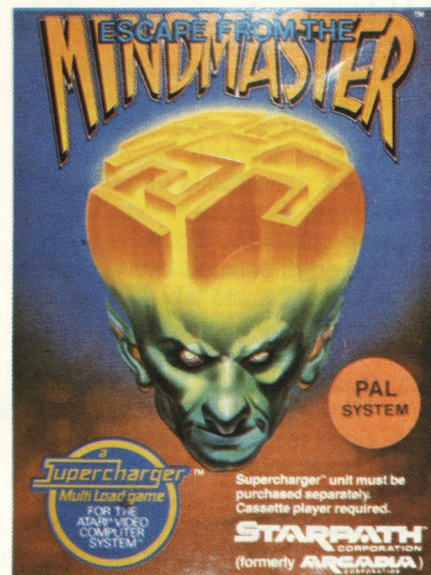
Premendo il tasto 8 si cambia il colore degli animali e si inverte quindi l'ordine del gioco.

## STRATEGIA

Qualche considerazione di carattere generale: "In fila per quattro" è un gioco facile, di comprensione immediata; probabilmente conoscerete già dei giochi molto simili per averli praticati con soddisfazione durante le lezioni scolastiche di storia e geografia.

Se l'astuzia e la materia grigia non vi mancano, quindi, dovreste essere senz'altro in grado di sconfiggere il computer. Comunque vi suggeriamo di occupare con le vostre pedine soprattutto le caselle centrali, molto importanti da un punto di vista strategico, e di tenere sempre sotto controllo l'indicatore strategico delle probabilità: non sempre le sue informazioni sono significative, ma, se la cifra del vostro avversario aumenta bruscamente, è segno sicuro che la sua ultima mossa è stata molto forte, e la vostra risposta merita di essere valutata di conseguenza.

Se volete rendere il gioco un po' più difficile, o se preferite non essere distratti da informazioni che non ritenete sufficientemente utili, potete escludere dal video l'indicatore strategico premento il tasto "clear".

# ESCAPE FROM THE MINDMASTER

**FUGA DAL PADRONE DEL PENSIERO**
***VCS*** ***STARPATH***
***(con Supercharger)***
*L. 64.000*

"Escape from the Mindmaster" è il primo gioco *multi-load*, cioè multicarico, della Starpath. Multicarico, come abbiamo già spiegato in un'altra parte del giornale, significa che il gioco viene caricato in fasi successive offrendo al giocatore diversi giochi – in questo caso diversi labirinti– in una sola cassetta. In Mindmaster (lo chiamiamo così per abbreviare) le fasi di caricamento sono quattro.

Mindmaster è un gioco avvincente, come un libro giallo che si fa divorare in un solo giorno di lettura. Una volta che cominciate a giocarlo non smettereste più fino a quando non scoprite e risolvete tutti e sei i labirinti che lo compongono.

## OBIETTIVO

Il Padrone del Pensiero,

spiega l'introduzione del gioco nel libretto di istruzioni, vi ha rapito nel sonno con il suo raggio a protoni trasportandovi all'interno di un labirinto composto da muri altissimi, lisci come il vetro. In apparenza, non sembra esserci via d'uscita, ma usando tutte le vostre capacità mentali potete riuscire a trovarla. Contemporaneamente vi accorgete che siete la cavia di un assurdo quanto drammatico esperimento. Il Mindmaster vi sta mettendo alla prova e vuole misurare la vostra intelligenza, ma non solo. Attraverso varie prove che incontrerete lungo le vostre peregrinazioni all'interno dei labirinti vuole misurare anche la vostra memoria, la vostra coordinazione e i vostri riflessi.

Per sfuggire al Mindmaster dovrete risolvere, cioè trovare l'uscita di sei labirinti. Ciascun labirinto è più difficile di quello che lo precede, sia come struttura del labirinto che come difficoltà delle prove e degli ostacoli che vi sono al suo interno. Il sesto labirinto è completamente diverso da tutti gli altri e rappresenta una prova del tutto speciale.

"Escape from the Mindmaster" è un gioco troppo lungo e complesso per essere caricato in un'unica fase, per cui la cassetta è stata divisa in quattro parti, ciascuna delle quali viene caricata successivamente e separatamente nel Supercharger e quindi nel VCS. La prima fase carica i labirinti 1 e 2; la seconda fase carica i labirinti 3 e 4; la terza i labirinti 5 e 6 e la quarta fase, l'ultima, carica l'opinione che il Mindmaster si è fatto di voi dopo avervi visto alla prova (quest'ultima fase di caricamento è necessaria solo nel caso non siate riusciti a completare anche il sesto labirinto, nel qual caso la valutazione appare automaticamente sullo schermo insieme a uno "sketch" di complimenti e di assegnazione del bonus).

## SCHERMI

Naturalmente essendoci sei labirinti diversi vi sono sei diversi schermi (più quello della valutazione). A parte la differenza nei labirinti, gli schermi presentano la stessa struttura di base. Nella parte superiore dello schermo, per circa 3/4 della sua grandezza, c'è il labirinto nella prospettiva del giocatore (1): ovvero dal punto di vista del malcapitato prigioniero. Nella parte bassa dello schermo, per il restante 1/4, vi sono tre "indicatori di bordo" ciascuno con una funzione diversa. Il primo a sinistra (2) indica il piolo da voi raccolto durante i vostri spostamenti nel labirinto che dovete combinare con il buco corrispondente (più avanti spiegheremo meglio questa faccenda); il secondo indicatore (3), quello di mezzo, è una specie di radar che mostra in pianta la mappa del labirinto. Un quadratino luminoso rappresenta il giocatore, tutti gli altri elementi del gioco – porte, alieni, pioli, ecc. – non sono indicati. Dovrete trovarli da soli; il terzo indicatore ha tre funzioni, e cioè indica la direzione di movimento (4), le vite e le possibilità rimaste (5) e i punti-tempo rimasti (6). Gli altri due elementi rappresentati in figura sono il cosiddetto Alien Stalker (A) ovvero l'inseguitore Alieno e i campi di forza scorrevoli (B). Entrambi sono di estrema importanza ai fini del gioco perché una collisione con entrambi vi costerà una vita.

## COMANDI E PUNTEGGI

Il funzionamento del joystick in Mindmaster è un po' atipico e ci vuole un po' di tempo prima di abituarcisi. Una volta fatta pratica diventa però piuttosto naturale e non dovrebbe presentare particolari problemi per i lettori di VG, ormai giocatori esperti ed incalliti.

Per muovervi all'interno del labirinto dovete sempre far riferimento all'indicatore di direzione – una semplice freccia – che indica le quattro direzioni di movimento. Spostando il joystick a destra o a sinistra fate ruotare la freccia di 90° a destra o a sinistra, decidendo la direzione di marcia del vostro rappresentante (che però non vedete mai poiché il gioco è in soggettiva), quindi spostando la leva verso l'alto o il basso questi si muove rispettivamente in avanti o indietro. Il pulsante rosso serve a raccogliere i vari pioli che si incontrano all'interno del labirinto (schiacciandolo una prima volta) e a inserirli nei buchi corrispondenti (schiacciandolo una seconda volta), un po' come si fa nei test attitudinali per bambini. Ricordate che potete raccogliere e trasportare un piolo alla volta e ve ne libererete solo quando avrete trovato il buco corrispondente.

Il punteggio è dato dalla somma di due punteggi separati: i punti-tempo e i punti-test. I punti-tempo a disposizione per ciascun labirinto sono 60 e decrescono man mano che passa il tempo fino a quando non passerete al labirinto successivo. I punti-test sono i punti che riuscirete a totalizzare durante ciascun test a cui sarete sottoposti dal Mindmaster. Il punteggio finale è la somma dei punteggi totalizzati in ciascun labirinto più il bonus che viene regalato alla fine del gioco, solo nel caso riusciate a completarli tutti e sei. Il bonus è determinato dalla variante di difficoltà prescelta. Se avete scelto la variante con 9 vite e l'Inseguitore Alieno lento il bonus è di 200 punti e, infine, con 5 vite e Inseguitore Alieno veloce il bonus è di 200 punti e, infine, con 5 vite e Inseguire lento o 9 vite e Inseguitore veloce il bonus è di 150 punti. La scelta della variante deve essere decisa prima di caricare il gioco sul VCS e può essere attuata tramite i commutatori di difficoltà. Il commutatore di sinistra controlla il numero di vite a disposizione alla partenza, il commutatore di destra controlla la velocità dell'Inseguitore Alieno.

## I LABIRINTI

I labirinti, come abbiamo già detto, presentano difficoltà crescenti man mano che si progredisce nel gioco. I campi di forza scorrevoli che appaiono dal secondo labirinto in poi sono, ad esempio, quattro nel 2° labirinto, sei nel 3°, dieci nel 4° e dodici nel quinto. Quando vedete un pannello quadrato mobile attraversare un corridoio – uscendo da un muro ed entrando nell'altro – fermatevi poiché se venite in contatto con uno di questi campi di forza il vostro eroe è kaput.

Anche le porte aumentano da labirinto a labirinto. In tutti i labirinti

si possono attraversare solo quando il rappresentante del giocatore sta camminando in avanti; non si possono attraversare indietreggiando. Dal 4° labirinto appaiono invece delle porte ad una sola direzione. Attraversatele, invertite la direzione di marcia pur guardando frontalmente la porta e vedrete che sono scomparse. Tenete conto di ciò quando pianificate la vostra strategia all'interno del 4° e 5° labirinto.

Più avanzate nel gioco più difficile sarà l'identificazione dei pioli e dei buchi corrispondenti che metteranno alla prova le vostre capacità "attitudinali". I pioli sono sempre quattro, ma cambiano progredendo nel gioco. Nei primi due labirinti i pioli sono semplici figure (un cerchio, un quadrato, una X cicciottella e una specie di W messa di lato) facilmente distinguibili l'una dall'altra. Nei due labirinti successivi già diventano più complicati da distinguere (si tratta di simboli strani abbastanza simili tra di loro). Nel 5° labirinto infine sono dei simboli composti da sbarrette orizzontali sovrapposte difficilmente distinguibili l'uno dall'altro. Ogni labirinto inoltre presenta uno speciale test (oltre a quelle dei pioli) con il quale il Mindmaster intende misurare la vostra intelligenza e coordinazione.

Una specie di motivetto musicale vi avverte che state per essere messi alla prova. Alla fine del test sullo schermo appare il punteggio da voi realizzato, il quale viene sommato ai punti-tempo per determinare il punteggio finale di quel labirinto.

Il test del primo labirinto è una prova d'abilità. Dovete spostarvi lateralmente a destra o sinistra evitando delle barre di lunghezza e velocità crescente che precipitano verso il basso dello schermo. La seconda è una prova di riflessi. Dovete seguire i movimenti di una freccia che appare casualmente sullo schermo ripetendone la direzione indicata con i movimenti del joystick. La terza è una prova di memoria. Dovete memorizzare la sequenza di frecce che appare sullo schermo e ricrearla con il joystick. La quarta è una prova di destrezza. Consiste nel passare attraverso un certo numero di barrette che si muovono in modo irregolare senza toccarle. L'ultimo test mette alla prova la vostra coordinazione. Dovete manovrare un'astronave facendola atterrare delicatamente su una piccola piattaforma usando meno carburante possibile. Questo test è l'unico in cui vi viene offerta – bontà sua, del Mindmaster cioè – una prova d'appello, anzi cinque visto che tanti sono i tentativi a vostra disposizione.

## STRATEGIA

Come avrete capito leggendo fin qui, Escape from the Mindmaster è un gioco tutt'altro che facile e riposante. Man mano che riuscirete a passare da un labirinto all'altro dovrete memorizzare la struttura dei labirinti e in particolare i corridoi dove si trovano i pioli e/o i buchi in cui inserirli, la disposizione delle porte normali e delle porte d'accesso ai labirinti successivi e la posizione dei campi di forza scorrevoli con particolare attenzione alla loro velocità e al loro ordine di apparizione quando sono più di uno per corridoio (i campi di forza si comportano sempre allo stesso modo, quindi una volta che avete capito il loro comportamento, questi sarà identico in ogni partita). Lo stesso dicasi per le porte che si trovano sempre nella stessa posizione. I corridoi dove vi sono i pioli e i buchi corrispondenti variano invece da partita a partita. In ciascun labirinto vi sono diversi corridoi.

Dieci di questi (e sono sempre gli stessi) contengono i pioli ed i buchi corrispondenti. Naturalmente i quattro pioli e i quattro buchi sono posti in otto diversi corridoi in ciascuna partita, quindi a meno che non li indoviniate casualmente nei primi otto che visiterete dovrete controllare tutti e dieci i corridoi per trovare pioli e buchi. Fino a che non avrete messo tutti i pioli al loro posto, la porta d'accesso al labirinto successivo rimarrà bloccata e non potrete accedervi.

L'Inseguitore Alieno e i campi di forza sono i nemici più micidiali di ciascun labirinto: gli unici in pratica che possono farvi perdere una vita. Dei campi di forza abbiamo già detto, dell'Inseguitore bisogna dire innanzitutto che anche lui è prigioniero del Mindmaster e vi assale perché "mors tua, vita mea": ogni punto che perdete è un punto a suo vantaggio. Per non fare una brutta fine basta solo stargli alla larga. Per stargli alla larga bisogna fare attenzione ad un segnale sonoro – una specie di beep – che vi indica approssimativamente la sua posizione in relazione alla vostra, cioè se è vicino o lontano dal vostro eroe. Più il suono è intenso e acuto più l'Inseguitore è in prossimità del vostro eroe. Dato che la sua velocità è superiore alla vostra non rischiate, ogni volta che sentite il beep aumentare di frequenza e volume datevela a gambe. Ricordate che l'Inseguitore non può attraversare le porte come fate voi, quindi se siete dietro una porta siete al sicuro ma non attraversatela fino a che il beep non sarà diminuito in volume ed intensità. In pratica l'Inseguitore si trova solo in quella parte di labirinto aperta, di collegamento tra i vari corridoi a cui si accede attraverso le porte.

Veri e propri consigli di strategia non ve ne sono per Mindmaster. L'unico consiglio che possiamo darvi è quello di non raccogliere immediatamente i pioli appena li incontrate, altrimenti dovrete girare tutto il labirinto portandovi appresso il piolo raccolto e trovare il buco corrispondente prima di potervene liberare. Questa operazione può farvi perdere più tempo di quanto ne perdereste facendo prima una semplice ricognizione nel labirinto per scoprire dove si trovano i quattro pioli e i quattro buchi. Una volta scoperte le posizioni dei pioli e dei buchi vi sarà più facile (e più rapido) combinarli.

Per quanto riguarda i test solo il terzo si presta ad essere superato con un semplice trucco. Un trucco un po' antisportivo ma ideale se quello che vi interessa è fare punti. Vi consigliamo però di usarlo dopo un po' di partite quando avrete dimostrato a voi stessi (e al Mindmaster) di essere in grado di superarlo: se no che gusto c'è? Il trucco consiste nello scrivere su un

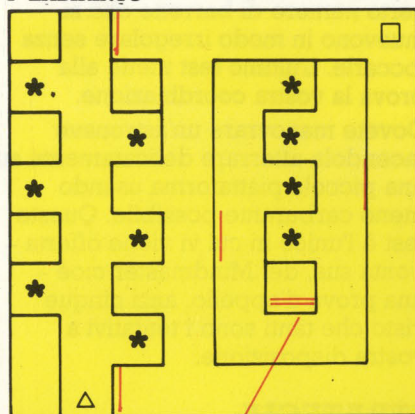
foglietto la sequenza di frecce man mano che appare sullo schermo, quindi quando toccherà a voi ripeterla vi basterà copiare quello che avete scritto. Se invece non volete usare questo trucco dovrete trovare un modo per memorizzare la sequenza di frecce (da una a otto frecce). Il modo migliore è numerare le quattro direzioni con i numeri da uno a quattro. Vi risulterà più facile memorizzare una serie di numeri che una serie di direzioni tipo alto, basso, destra e sinistra.

L'unico altro consiglio che possiamo darvi riguarda il primo test.

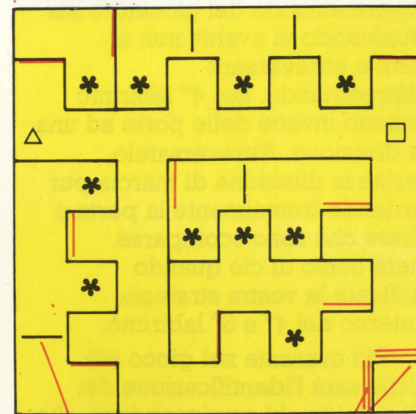
Le barre, come abbiamo detto, aumentano di velocità e lunghezza, man mano che passa il tempo. Durante la prova sentirete un beep (ciascun beep vale fra l'altro un punto). Contateli e saprete in anticipo il momento in cui aumenta la velocità e la grandezza delle barrette poiché ciò avviene ogni cinque beep.

## CONCLUSIONI

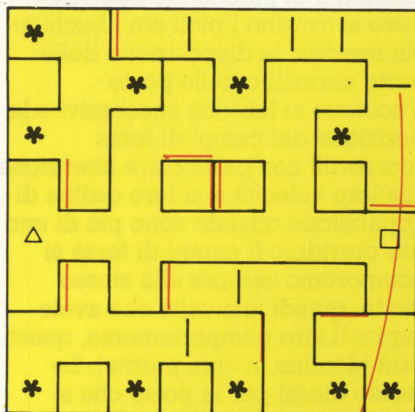
Escape from the Mindmaster è un gioco che fa intuire le possibilità future del Supercharger. Non vediamo l'ora di avere sottomano gli altri giochi multicarico della Starpath, che sicuramente saranno di ottimo livello. Se vi piacciono i giochi di ragionamento, Mindmaster è un gioco che indubbiamente vi entusiasmerà. Consigliato vivamente.

1° LABIRINTO

PORTA D'ACCESSO 2° LIVELLO

3° LABIRINTO

PORTA PER IL 4° LIVELLO

2° LABIRINTO

CAMPI DI FORZA SLITTANTI

PORTA PER IL 3° LIVELLO

## LA PIANTA DEI LABIRINTI

Se volete scoprire da soli i labirinti successivi non continuate a leggere e passate alla recensione successiva. Se invece siete curiosi o avete bisogno d'aiuto, eccovi le piante dei primi cinque labirinti rilevate dal nostro "collaudatore".

*Come leggere le piante*

Gli asterischi indicano i corridoi dove possono essere collocati i pioli ed i buchi corrispondenti.

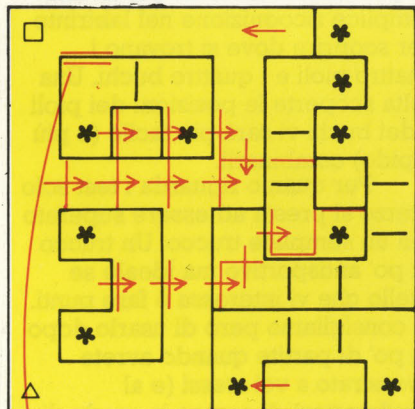
Le linee nere indicano i campi di forza scorrevoli.

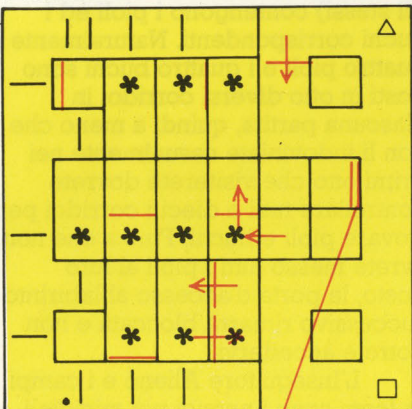
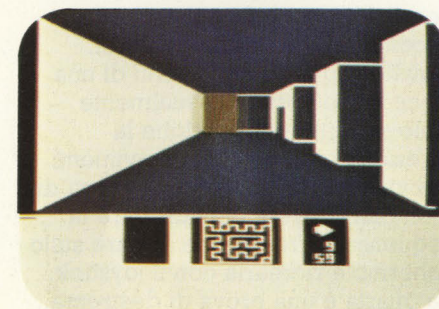
Le linee rosse singole indicano le porte (quelle con la freccia sono le porte ad una direzione e indicano la direzione di entrata).

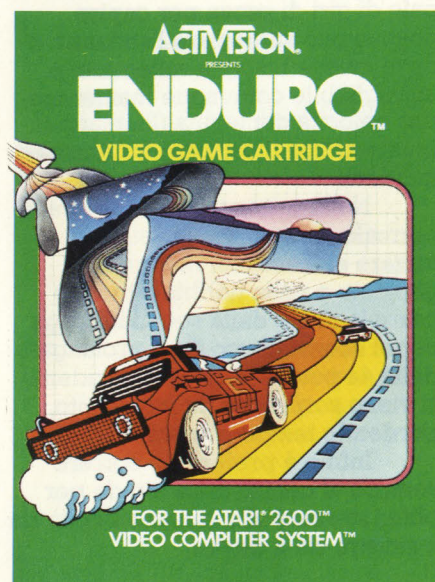
Le linee rosse doppie indicano le porte d'accesso al labirinto successivo.

Il tringolo indica la posizione di partenza del vostro giocatore.

Il quadrato indica la posizione di partenza dell'Inseguitore Alieno.

4° LABIRINTO

PORTA PER IL 5° LIVELLO

5° LABIRINTO

PORTA PER IL 6° LIVELLO

# ENDURO

***ACTIVISION***
*L. 92.000*

L'Activision ha colpito ancora!

È riuscita infatti a trasformare un gioco molto sfruttato come le gare automobilistiche in un grande gioco dove le particolarità grafiche e le semplici, ma efficaci variazioni alle solite regole ne fanno un gioco ricco e divertente.

## OBIETTIVO

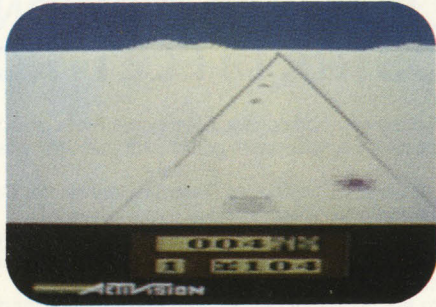
Alla guida del vostro potente veicolo a 4 marce con cambio automatico, siete impegnati in una estenuante gara a tappe; ogni tappa dura una intera giornata, dall'alba all'alba del giorno dopo, e in questo periodo dovete lottare per sorpassare abbastanza auto (200 nella prima tappa, 300 nelle seguenti) per qualificarvi e poter così gareggiare anche il giorno successivo.

## SCENARIO

L'unico scenario, a scorrimento verticale, è in realtà diviso in quattro parti riguardanti la strada, mentre il cielo in continuo movimento e le montagne che si muovono secondo la prospettiva arricchiscono ulteriormente il gioco.

Essendo una gara a giornata è necessario capire dal chiarore del cielo quanto manca alla fine del giorno, per poter arrivare in una buona posizione ad affrontare la notte e i banchi di nebbia che precedono l'alba.

Se entro questo periodo non si riesce ad ottenere i sorpassi necessari il gioco, dopo un breve segnale, termina.

I quattro mutamenti dello scenario, utili anche per capire a che ora del giorno si è arrivati, sono nell'ordine: strada normale, strada ghiacciata, notte e nebbia. Nella strada normale l'auto reagisce prontamente ai comandi che invece risultano più lenti sul ghiaccio, impedendo andature elevate.

La notte non è un gran ostacolo poiché ogni auto è riconoscibile dai fari, mentre più ostile è la nebbia che riduce la visibilità a metà.

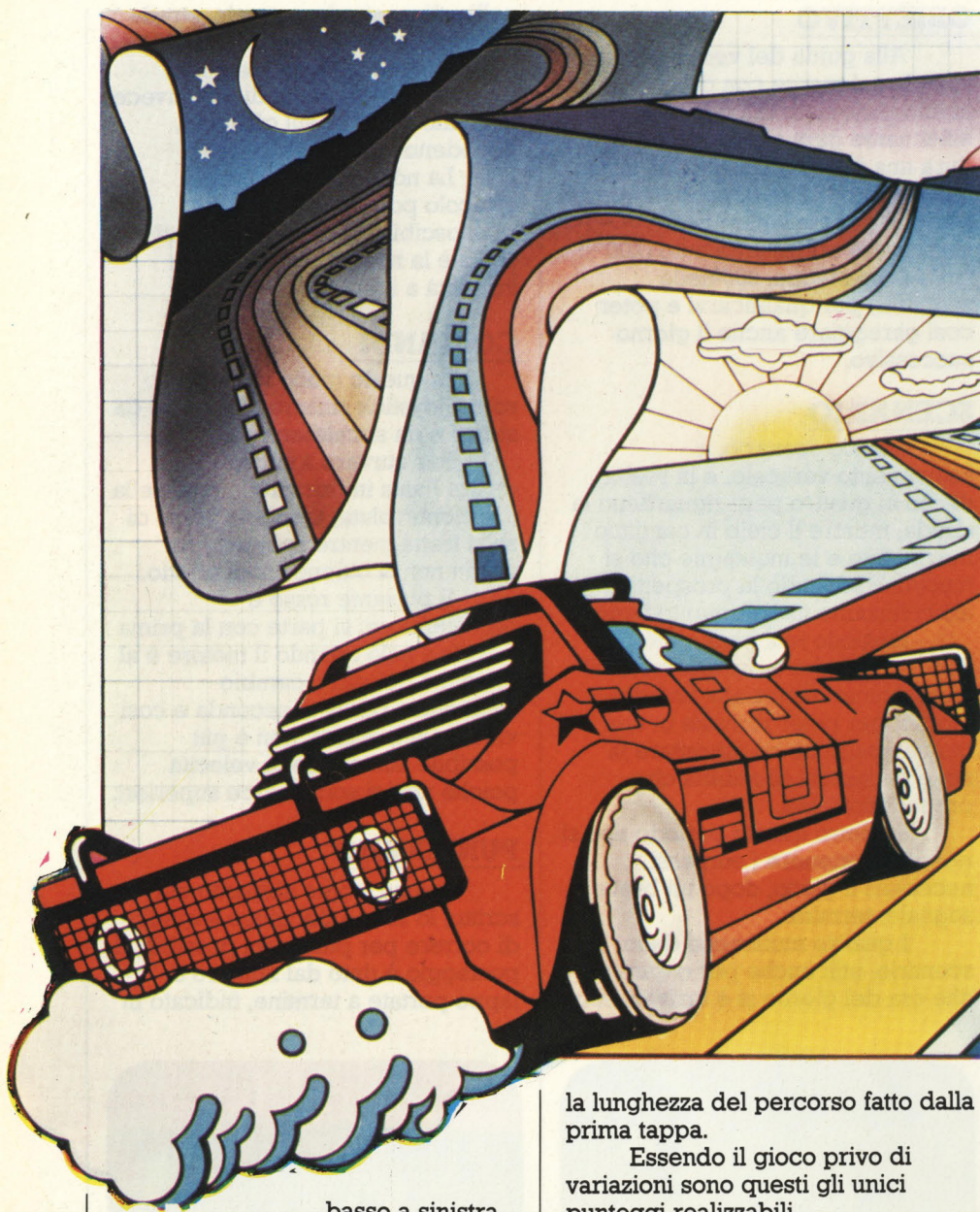
## COMANDI

In questo gioco viene usato solo il joystick sinistro che funge da sterzo e da acceleratore.

Per curvare a sinistra e a destra basta indirizzare la leva nella direzione voluta, tirandola verso di sé si frena mentre spingendola avanti non si ottiene alcun effetto.

Il pulsante rosso è l'acceleratore; si parte con la prima marcia e solo quando il motore è al massimo dei giri il cambio automatico passa in seconda e così via fino alla quarta: non è più possibile aumentare la velocità poiché non ci sono marce superiori.

## PUNTEGGIO

Poiché, come abbiamo già scritto, lo scopo del gioco è quello di correre per più giorni possibili, il punteggio è dato dal numero di tappe portate a termine, indicato in

basso a sinistra.

Per premiare i più veloci lo schermo è dotato di un realistico contachilometri che indica la lunghezza del percorso fatto dalla prima tappa.

Essendo il gioco privo di variazioni sono questi gli unici punteggi realizzabili.

## STRATEGIA

Come in tutte le gare a tempo è molto importante decidere fin da principio la strategia che si vuole tenere durante la gara, basandosi sui pregi e difetti della propria guida.

Inizialmente è bene fare un paio di giri di prova per capire dove si può aumentare l'andatura e dove invece bisogna rallentare: è consigliabile comunque mantenere una velocità contenuta (3a marcia) piuttosto che incappare in troppi incidenti.

Nella prima tappa sulla strada normale e di notte è possibile forzare al massimo, mentre sul ghiaccio e nella nebbia è meglio usare la terza; dalla seconda tappa in poi sconsigliamo l'uso prolungato della 4a poiché in caso di incidente si viene sorpassati da molte auto, perdendo tempo prezioso.

Infine è preferibile correre sempre al centro della strada per poter sterzare alla stessa velocità sia a sinistra sia a destra.

## CONCLUSIONI

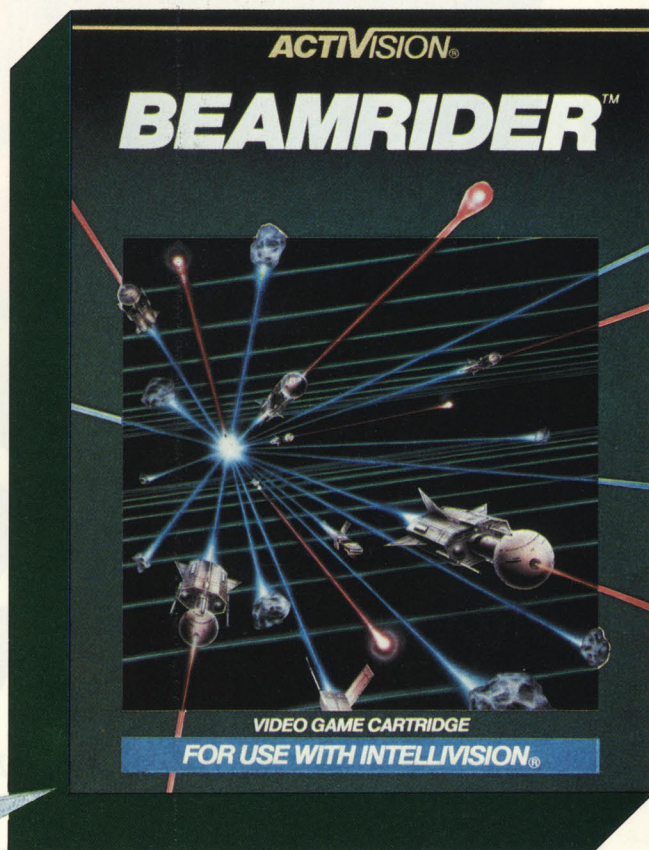
Possiamo affermare che questo gioco è veramente ben riuscito: l'ottima grafica non lo ha privato di originali variazioni che ne esaltano il realismo. Come, per esempio, il percorso sulla neve: il rombo del motore è attutito dalla coltre nevosa e le ruote, se non sono manovrate con cautela e morbidezza, non fanno presa sulla strada, facendovi immediatamente sbandare.

Pensiamo che Enduro (nonostante il nome faccia pensare a tutt'altro) sia il più divertente e meglio riuscito videogioco di guida, solo Pole Position da bar riesce a dare lo stesso effetto di realismo.

# Nuovo da ACTIVISION®

## per INTELLIVISION®

Il duello all'ultimo laser
fra l'eroe solitario e la forza misteriosa.
Il più combattuto negli USA.

# BEAM RIDER

*Sei tu l'eroico navigatore spaziale solitario: dovrai lottare duramente per battere la forza misteriosa che ci tiene tutti prigionieri dentro un reticolato di fasci di luce. Per uscirne fuori dovrai percorrere uno per uno i raggi luminosi.*

*Ma, attento! Una poderosa astronave nemica é pronta a intervenire con i suoi cannoni-laser contro chiunque tenti di evadere. E ci sono anche gli indistruttibili detriti vaganti nello spazio verde...*

*Insomma, sei solo contro tutto. Stavolta devi veramente darci dentro!*

Videogiochi ACTIVISION® da usare con INTELLIVISION®

**ACTIVISION®** e fai parte del gioco.
Activamente.

I videogiochi ACTIVISION sono distribuiti in Italia da **miwa** trading s.r.l.
Centro Direzionale MILANO - FIORI - Strada 7 - Palazzo T1 20089 ROZZANO (Mi) - tel. 8256289 - 825[illegible]

open

# L'ARCA RITROVATA

a cura della Redazione *[with a little help from]* Marco Todisco, Giampiero Balestra e Daniele Zambrini.

## Passo per passo tutte quello che dovete fare per ritrovare l'Arca Perduta (caso mai non l'aveste ancora ritrovata).

Il grido di dolore giunto da Cecina non è rimasto inascoltato.
Gli attenti lettori di VG ricorderanno che in 8 BIT (sottorubrica di pettegolezzi e curiosità ribattezzata col nome di BYTES) di giugno scrivemmo che alcuni giocatori di Cecina, disperati per non essere riusciti a trovare la soluzione di Raiders of the Lost Ark, si erano rivolti a parenti e amici all'estero, nonché alla redazione di VG, per scoprire il busillis. Purtroppo, allora, neanche noi conoscevamo la soluzione e non potemmo aiutarli. Ma facemmo giungere il loro grido di soccorso ai nostri lettori. Diversi lettori si offrirono volontari per aiutare i cecinesi (si dirà così?) e la redazione, che nel frattempo aveva trovato, dopo perigliose avventure, la famosa Arca.

Il primo a mandare la soluzione fu Dario Paroni (con tanto di piantina dettagliata: un vero cercatore di tesori, non c'è che dire!). La sua lettera entrò in extremis nel Posto della Posta di VG 8.

Ma appena chiuso il numero e dato il via alle rotative, arrivarono in redazione altre tre lettere con la soluzione di "Raiders of the Lost Ark".

Erano altrettanto buone – sia le soluzioni che le lettere – cosicchè abbiamo deciso di dar loro ampio spazio dedicandogli un articolo e rendendo così onore e merito ai tre mittenti che avranno speso chissà quante ore nel tentativo (riuscito) di trovare la soluzione.

Quindi pubblichiamo le tre strategie diverse (anche se simili tra di loro) inviateci dai tre lettori: Marco Todisco di Milano, Giampiero Ballestra di Sanremo e Daniele Zambrini di Imola. A questi tre "predatori" vogliamo regalare, in virtù della loro evidente abilità, una maglietta di Videogiochi. Una, ma che diamine!, vogliamo rovinarci. Tre magliette di Videogiochi.

Ovviamente, a questo punto, non potevamo scordarci di Diego Paroni. Anche lui, quindi, riceverà il premio di tanto lavoro.

Ancora una notazione. Pubblichiamo le strategie come le hanno descritte i loro autori. Ovviamente è necessario, per capirle, avere una conoscenza di base del gioco. Coloro che non lo conoscessero possono rileggersi la recensione apparsa in "A Che Gioco Giochiamo?" di settembre.

Ed ora via con la soluzione del mistero.

Pubblichiamo per prima la strategia di Marco Todisco. A nostro avviso è quella più lineare e semplice da seguire.

"Dopo aver aperto la breccia nel muro di destra della Stanza d'Entrata, entrate nel Tempio armati della sola frusta. Portatevi nella Stanza della Luce Splendente passando attraverso l'entrata che si trova in basso a destra.

Apritevi un varco nel muro della prigione, usando la frusta, e passate nella Stanza del Tesoro la cui entrata si trova nel muro di destra. Entrate ed uscite dalla stanza del tesoro fino a quando avrete raccolto i tre tesori (Croce Ansata, Chai e Clessidra) e tre sacchi di monete. Prendete per ultime le monete (scartando la frusta solo a questo punto) per evitare di restare bloccati nelle prigioni. Uscite sulla sinistra dalla Stanza della Luce Splendente (la porta si trova poco sopra la prigione di sinistra) facendo attenzione a non urtare i corpi solidi e le mura delle prigioni.

Una volta tornati al Mercato date allo Sceicco Nero il Chai: vi porterà al Mercato Nero. Prima di muovervi, regalate un sacco di monete al Lunatico Delirante. Portatevi sulla Pala e compratela con due sacchi di monete. Uscite dallo schermo dall'angolo in alto a destra e vi troverete nel Mercato. Tornate nel tempio (ricordandovi di raccogliere la frusta) e andate nella Stanza del Tesoro. Prendete un sacco di monete e con queste acquistate il Paracadute dallo Sceicco Bianco del Mercato. A questo punto avrete questi oggetti: Paracadute, Clessidra, Croce Ansata e Pala. Prendete la Chiave che si trova nel canestro in basso a destra e passate più volte su questo canestro e su quello in alto a sinistra fino a quando non avrete in dotazione un oggetto di forma romboidale.

Portate il puntino di selezione degli oggetti sotto la Croce Ansata e premete il pulsante della leva di destra. Vi troverete al centro del Piano delle Terrazze. Scendete

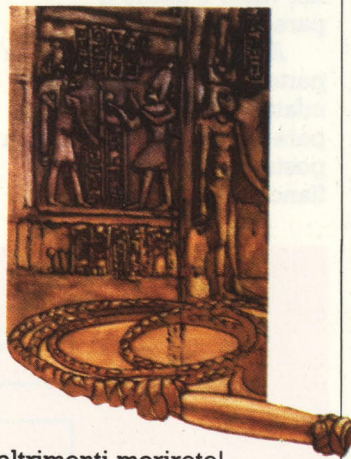
con l'uncino fino all'ultima terrazza. A questo punto scartate la Croce Ansata e portatevi al centro della terrazza. Scendete allo schermo sottostante. Vi trovate nella Stanza delle Mappe. Portate il puntino di selezione sotto la Chiave e affiancatevi alla striscia viola. Apparirà la mappa. Ora portatevi dentro il quadretto viola e fermatevi esattamente al centro. Attendete che nel riquadro in alto si formi un disegno (questo avviene quando l'orologio indica le 12, ma con questo sistema non avete con voi l'orologio) formato da otto settori che appaiono uno per volta. Quando appare l'ottavo settore spostate il puntino selettore sotto l'oggetto romboidale. Un punto luminoso vi indicherà in quale terrazzo si trova L'Arca Perduta.

Spostate nuovamente il puntino sotto la Chiave senza spostare Indy e solo a questo punto uscite dal quadretto restando nella parte gialla dello schermo e risalite fino alla prima terrazza. Portate il puntino selettore sotto la Clessidra e vi verrà dato un nuovo uncino. Andate sulla terrazza giusta, scartate la Clessidra e prendete il Paracadute. Gettatevi dalla terrazza e premete, cadendo, il pulsante del comando di destra, spostando contemporaneamente il joystick verso sinistra fino a toccare con il Paracadute (non con Indy) il ramo che sporge. Entrerete per un pertugio nella stanza giusta.

Premete subito il pulsante del comando di sinistra per scartare il Paracadute (fate attenzione a non farvi toccare dagli animaletti che rubano gli oggetti) e scendete fino al mucchio di sabbia. Prendete la pala e passando avanti e indietro premete il pulsante del comando di destra fino a quando troverete l'Arca".

La seconda soluzione del mistero dell'Arca è stata scoperta da Daniele Zambrini, nostro fedelissimo lettore e amico di penna.

"Premetto che con questo metodo non riuscirete a far apparire la tanto sospirata firma (i giocatori di questo gioco hanno già capito di cosa parlo), ma farete circa 18 punti avventura, stà a voi trovare altre strategie per realizzare il massimo del punteggio; comunque ecco intanto un modo breve per ritrovare l'Arca:

Nella stanza d'entrata prendete la frusta, scendete al mercato e con i soldi in dotazione comprate un flauto, mentre suonate il flauto (così i serpenti non vi infastidiranno), andate sul cesto di sinistra e prendete la bomba; restate sempre lì e aspettate che compaia anche quello che io chiamo "l'oggetto" (certo che quelli dell'Atari potevano dargli almeno un nome), una volta che l'avete preso ritornate alla stanza d'entrata, gettate la bomba vicino al nemico di destra e uscite in fretta

altrimenti morirete!

Una volta entrati nella breccia formata dalla granata dirigetevi verso la "stanza della luce splendente" in basso a destra, apritevi un varco con la frusta e andate alla destra del teleschermo, dove circa a metà dell'altezza del muro troverete un passaggio segreto che vi condurrà nella "stanza del tesoro".

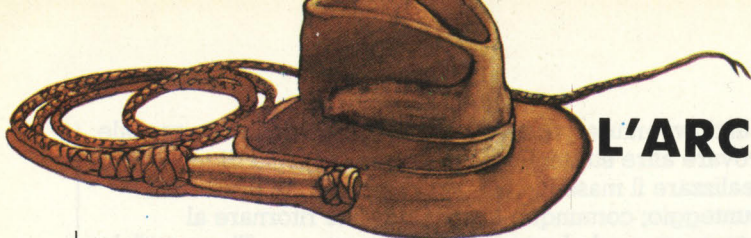
In questa stanza ci sono 3 tesori (Croce Ansata, Clessidra, Chai) che appaiono in ordine casuale, più dei sacchi di monete.

In poche parole voi dovrete ritornare al mercato con: "l'oggetto", la Croce Ansata, il Chai e tre sacchi di monete.

Al mercato con un sacco di monete comprate un paracadute, poi prendete il Chai e donatelo allo sceicco nero come se doveste comprare il flauto; lo sceicco vi porterà immediatamente nella parte sinistra del mercato nero vicino al "lunatico delirante" che vi ucciderà se tentate di attraversare il suo cammino.

Purtroppo a questo punto dovrete per forza sacrificare una vita di Indy (il modo per non farsi uccidere dal lunatico ve lo spiegherò alla fine così che vi possa servire in altre strategie).

Per passare spingete la leva verso destra e tenetela spinta in quella direzione anche quando vedrete il vostro Indy morire (sigh!) e rinascere: se non lo fate il lunatico vi ucciderà più volte.

Ora con i due sacchi di monete rimasti comprate dallo sceicco di sotto la pala (i due sacchi devono essere vicini nella vostra "lista degli oggetti" in fondo allo schermo, altrimenti rischiate di sprecarli per niente), poi andate sopra il cesto di destra e aspettate che compaia la chiave (di solito appare prima una bomba), una volta presa la chiave uscite dal passaggio segreto posto nel muro di destra in basso (mentre se uscite più in alto vi ritroverete nuovamente al mercato): siete all'interno di un luogo buio abitato da strani personaggi che

# L'ARCA RITROVATA

girano a diverse velocità: NON TOCCATELI! o vi ruberanno gli oggetti in dotazione. Dovete salire verso l'alto dello schermo e mettervi al centro di quest'ultimo (il vostro omino sparirà dietro ad una fascia che fa da riferimento), dopodicè salite nello schermo superiore: la "stanza delle mappe" (se non salite esattamente nel mezzo il vostro Indy cadrà nella "vallata del veleno" e morirà!).

Sarete ora sopra una striscia di suolo solido con il vuoto intorno, non muovetevi nè a destra nè a sinistra se non volete far fare al vostro eroe una brutta fine! Mettete ora la chiave e andate lentamente su e giù fino a che non troverete la posizione che farà apparire la stanza delle mappe nella parte chiara alla vostra destra. Ora potete vedere una replica perfetta in scala del "piano delle terrazze" e in basso un geroglifico rappresentante "l'oggetto" di cui parlavo all'inizio.

A destra, esattamente di fianco a Indy, tra la mappa e il geroglifico c'è una specie di stanzino molto piccolo; voi dovete entrarci (sempre tenendo la chiave), e disporvi al centro.

Ora non muovetevi e aspettate (con la chiave) che arrivi l'ora X (mezzogiorno). A quel punto nella parte alta dello schermo apparirà una specie di "sole" (non saprei come definirlo altrimenti); quando quest'ultimo sarà completamente formato togliete la chiave e prendete "l'oggetto"; ora osservate la mappa: nel punto in cui si trova l'arca lampeggierà un puntino luminoso, memorizzate bene la sua posizione, riprendete la chiave prima che il sole scompaia e tornate sulla striscia di suolo solido.

Lasciate ora la chiave e prendete la Croce Ansata, spingete il pulsante del comando di destra (non di sinistra!) e vi ritroverete al centro del "piano delle terrazze".

Manovrate il vostro uncino e dirigetevi verso la terrazza in cui avevate visto lampeggiare il punto. Una volta giunti sulla terrazza fate sparire la Croce Ansata e prendete il paracadute: gettatevi ora nel vuoto e aprite il paracadute.

A questo punto arriva la parte più difficile, dovete infatti dirigervi col paracadute verso l'apertura posta sotto al ramo nel fianco della terrazza.

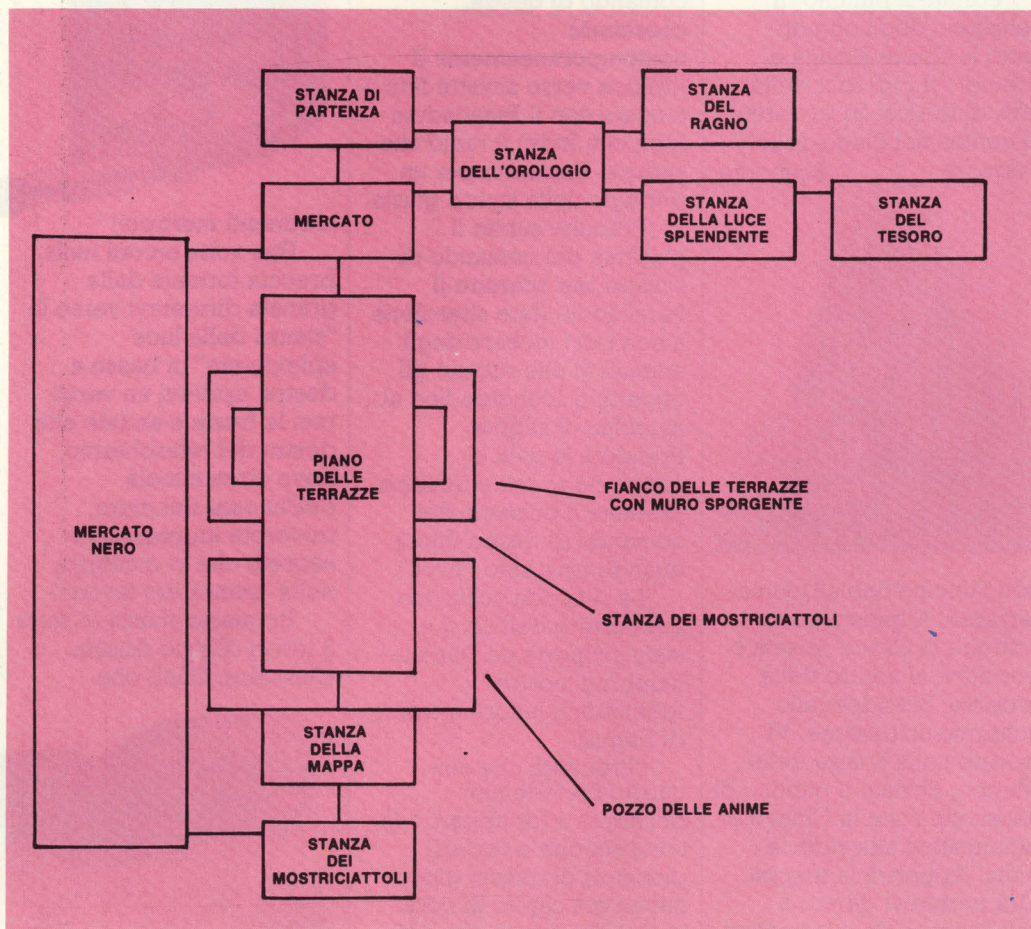
Se ci riuscirete arriverete in una stanza piena di strani tipi, fate immediatamente sparire il paracadute e andate verso la parte bassa dello schermo senza farvi toccare.

Prendete quindi la pala e scavate la "cunetta" sul fondo dello schermo. Se scavate nel modo giusto la vedrete abbassarsi fino a che non giungerete nel "pozzo delle anime" con l'arca che risplende sopra di voi.

Come avete potuto vedere con questa tecnica (che vi permetterà di trovare l'Arca senza girare troppo avanti e indietro), si è costretti a perdere una "vita" per colpa del "lunatico delirante": si può però passare indenni anche questo pericolo donando al lunatico un sacco di monete".

Infine ecco la soluzione trovata da Giampiero Balestra di Sanremo. È la più dettagliata e anche la migliore dal punto di vista giornalistico: questo ragazzo ha un futuro anche come giornalista, non solo come videogiocatore.

"All'inizio del gioco, mollate il sacco d'oro che è solo d'impaccio e scendete nel mercato; prendete la bomba nel cesto sinistro e risalite nella stanza d'entrata, sul lato destro della quale lancerete la bomba con il pulsante del Joystick destro.

Appena sganciata la bomba, fate uscire Indy dallo schermo, rientrando nel mercato, ed una volta lì, conducetelo sul cesto inferiore destro in modo che prenda la chiave, poi passando continuamente sui cesti inferiore destro e superiore sinistro, dovrete

fare apparire nell'elenco degli oggetti, in fondo allo schermo, un altro oggetto, che non trova riscontro tra quelli indicati nel manuale.

Risalite nella stanza d'entrata, prendete la frusta, ed entrate nella breccia che la bomba ha aperto nel muro, la quale conduce al tempio degli antichi.

Vi ritroverete nell'ingresso del tempio, che ha quattro uscite: delle due a sinistra, quella superiore è quella da dove siete entrati, quella inferiore conduce al mercato; di quelle a destra, la superiore conduce alla stanza del ragno, quella inferiore alla stanza della luce splendente, ed è lì, che dovete far entrare Indy.

Una volta entrati, dovete mettere il punto selettore sotto la frusta e bucare il muro della cella in cui vi trovate quanto basta per uscire. Quindi dovete raggiungere il lato destro della stanza con l'omino, che deve imboccare una porta segreta: la porta, che non è indicata, si trova all'altezza dell'"isoletta" di destra; una volta dentro la stanza del tesoro, bisogna condurre l'omino sopra il mucchio di monete che si trova al centro della stanza, e se si è fortunati, apparirà la croce ansata.

Se la croce ansata appare, si deve lasciar cadere il denaro, preso poco prima, e prendere la croce. Bisogna quindi uscire dalla stanza (l'uscita si trova alla stessa altezza dell'entrata, ma questa volta sul lato sinistro), poi rientrare, prendere di nuovo il denaro, uscire nuovamente e prenderne dell'altro.

A questo punto si deve uscire dalla stanza del tesoro (dove gli oggetti magici non funzionano), posizionare il punto selettore sotto la croce ansata e premere il pulsante rosso del comando di destra.

Indy si troverà proiettato sulla terrazza centrale del piano delle terrazze con un uncino che gli rotea attorno. Usando questo uncino, Indy deve percorrere dall'alto al basso tutto il piano delle terrazze, e giunto all'ultima terrazza, in fondo allo schermo, deve far cadere la croce ansata, mettersi esattamente al centro della terrazza ed andare in basso, verso la stanza successiva.

A questo punto vi troverete su di una sottile striscia di terreno: non lasciatevi ingannare dalla terra che sembra solida.

Scendete invece fino a che Indy non si trovi esattamente davanti alla striscia viola in fondo allo schermo, posizionate il punto selettore sulla chiave e vedrete che nella striscia viola si formerà un piccolo spazio vuoto, sopra la striscia apparirà la mappa in scala del piano delle terrazze e sotto la stessa la rappresentazione di un oggetto strano, lo stesso preso poco prima nel mercato.

Tenendo il punto selettore sotto la chiave, potrete far entrare Indy in quel piccolo spazio nella striscia viola, quindi fatelo entrare e mettetelo *esattamente* al centro dello spazio.

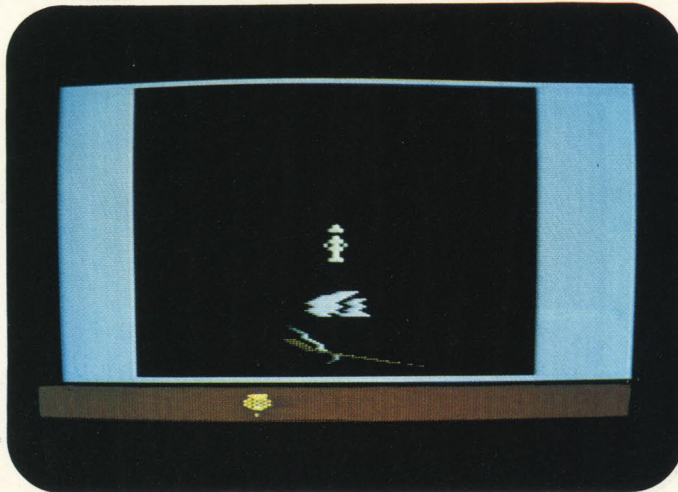
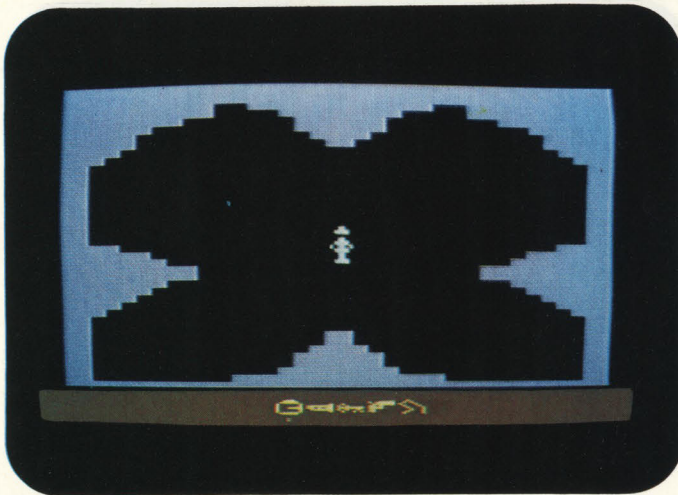
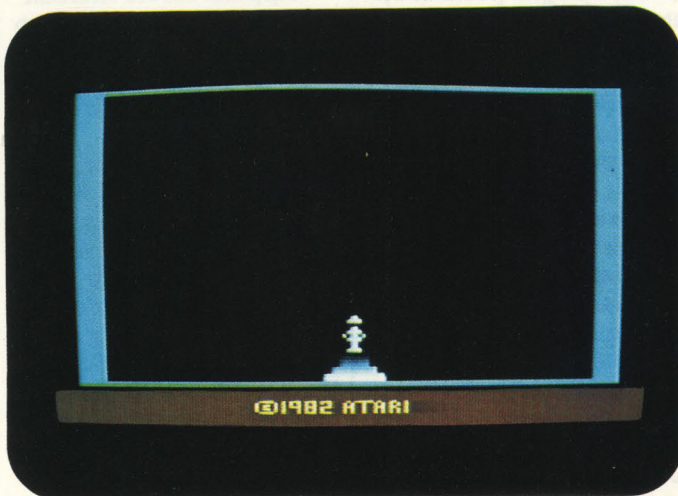
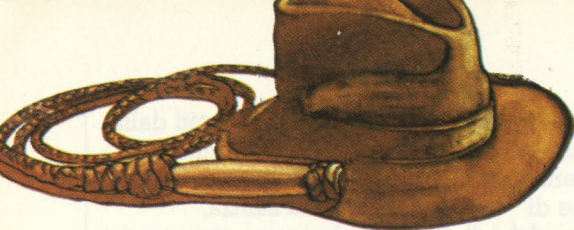
A questo punto potrete anche togliere il punto selettore dalla chiave senza che Indy cada. Dovrete mettere il punto selettore sull'oggetto rappresentato dal geroglifico che si trova sotto la striscia viola, quel famoso oggetto sconosciuto, e aspettare.

Dovrete aspettare finché in cima allo schermo non si formi una strana cosa, che assomiglia ad un sole, e si forma per gradi.

Se, quando il cosiddetto sole si formerà, sarete nella stanzetta e terrete il punto selettore sull'oggetto sopra citato, vedrete un piccolo punto bianco lampeggiare su una delle terrazze della mappa. Tenete bene a mente la posizione di quella terrazza, perché è lì che si trova l'Arca perduta.

Per uscire dalla stanzetta, bisogna *prima* riportare il punto selettore sotto la chiave, altrimenti Indy cadrà nella valle del veleno.

Quando si è usciti dalla stanzetta, si fa camminare Indy verso il basso, fino ad uscire dalla stanza, entrando in una stanza nera percorsa orizzontalmente da strani mostriciattoli dai quali non vi dovete far toccare se non volete perdere gli oggetti.

*Attenzione*: appena entrati nella stanza non

# L'ARCA RITROVATA

vedrete più Indy, perché nella stanza ci sono delle strisce nere che coprono sia Indy che i mostriciattoli. State quindi attenti a non farvi ingannare.

Per uscire da questa stanza, bisogna portarsi sul lato inferiore dello schermo e camminare verso destra, finché a un certo punto, prima dell'ultima striscia nera, troverete un'uscita che vi porterà al mercato nero.

Una volta nel mercato nero, dovrete far mettere Indy esattamente al centro della pala venduta dallo sceicco inferiore, posizionare il punto selettore sul primo dei due sacchi di monete e mollarli uno dopo l'altro. La pala sparirà da sotto lo sceicco ed apparirà nell'elenco degli oggetti.

Ora bisogna ritornare nel mercato, utilizzando un'uscita che si trova nell'angolo superiore destro del mercato nero.

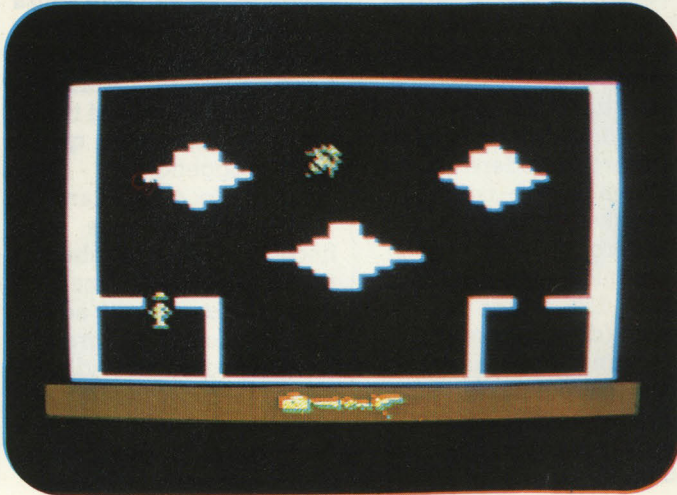
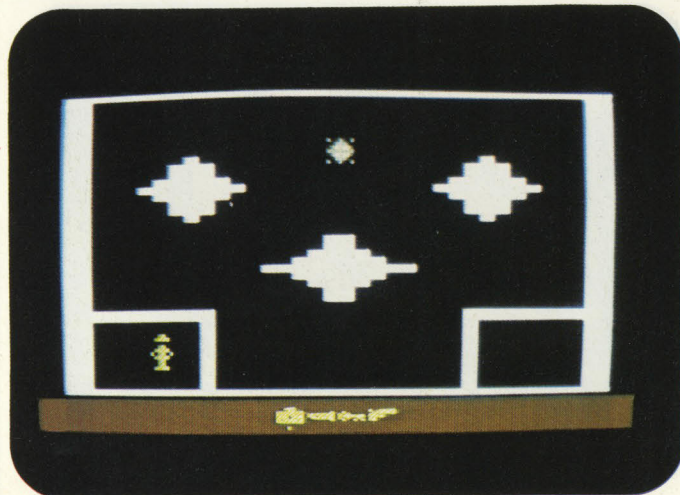
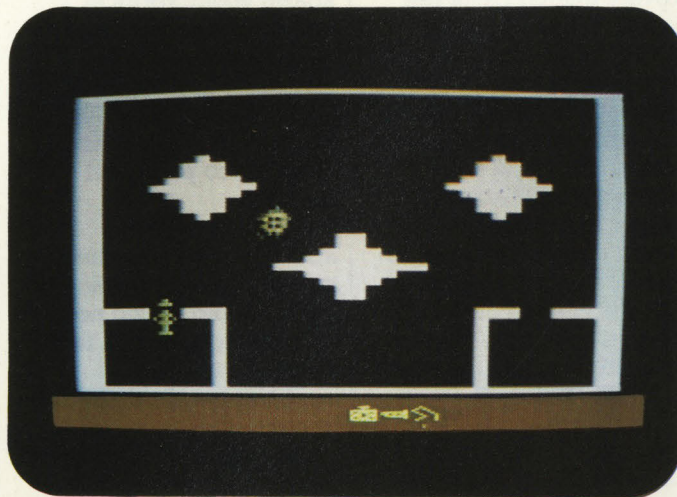
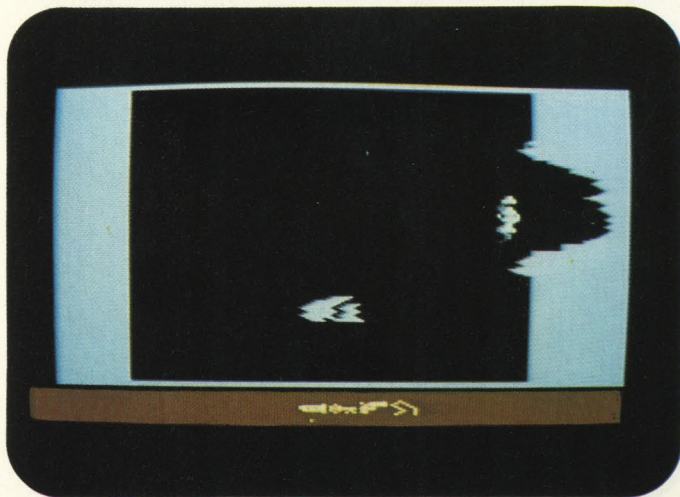
Appena sarete ritornati nel mercato, salite di nuovo nella stanza d'entrata (attenti ai serpenti insidiosi) e da qui, attraverso la breccia, rientrare nell'ingresso del tempio, quindi nella stanza della luce splendente ed in quella del tesoro, dove riprenderete la croce ansata ed un sacco d'oro (se al posto della croce ansata apparissero il chai o la clessidra, basterà uscire dalla stanza del tesoro ed aspettare un po').

Una volta presi la croce ansata ed il sacco d'oro, si deve uscire dalla stanza del tesoro, quindi dalla stanza della luce splendente (la cui uscita si trova un poco sopra la prigione di sinistra) e ritornare nel mercato, dove con il sacco d'oro comprerete un paracadute dallo sceicco bianco.

Poi dovrete posizionare il punto selettore sotto la croce ansata, trasportarvi al piano delle terrazze ed una volta giunti sulla terrazza che vi era stata indicata nella stanza delle mappe e nella quale si trova il Pozzo delle Anime, far cadere la croce ansata, posizionare il punto selettore sotto il paracadute ed entrare nella terrazza per mezzo dello stesso.

Per fare ciò, bisogna lanciarsi dalla terrazza da qualsiasi lato, e mentre si sta cadendo verso la valle del veleno, aprire il paracadute tramite il pulsante rosso del comando destro e far muovere Indy verso l'apertura posta sotto al ramo che sporge dal fianco della terrazza.

*Attenzione*! : È forse questo lo schermo più impegnativo, e che richiede maggiore precisione e riflessi di tutto il gioco: bisogna scegliere il momento giusto per aprire il paracadute e stare attenti a non far toccare il ramo dall'omino, o questo perderà il paracadute.

Prima di tentare di superare questo schermo, sarà opportuno esercitarsi molto nella manovra in una terrazza qualsiasi, comprando il paracadute con i soldi in dotazione

all'inizio del gioco.

Se riuscirete ad entrare nell'apertura, vi ritroverete in una stanza percorsa orizzontalmente dagli stessi mostriciattoli che avete incontrato nello schermo precedente al mercato nero, ma questa volta in numero minore.

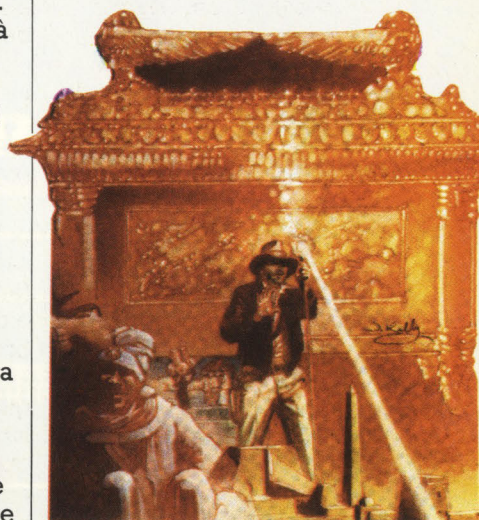
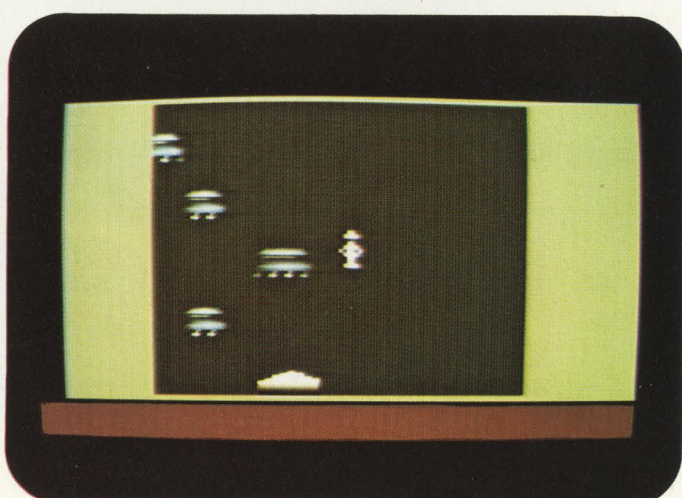
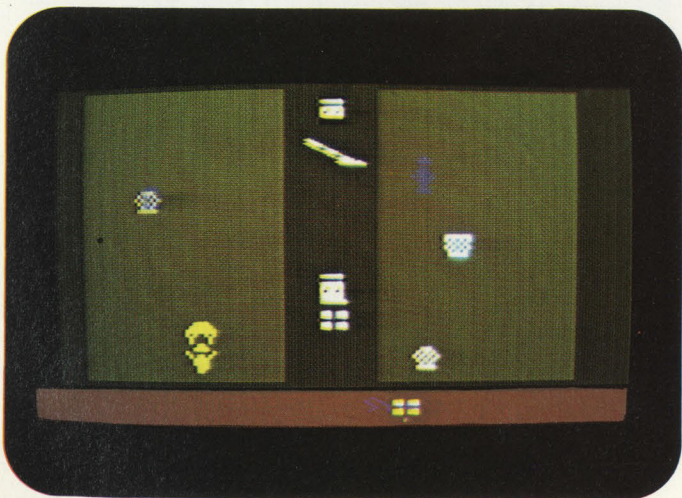
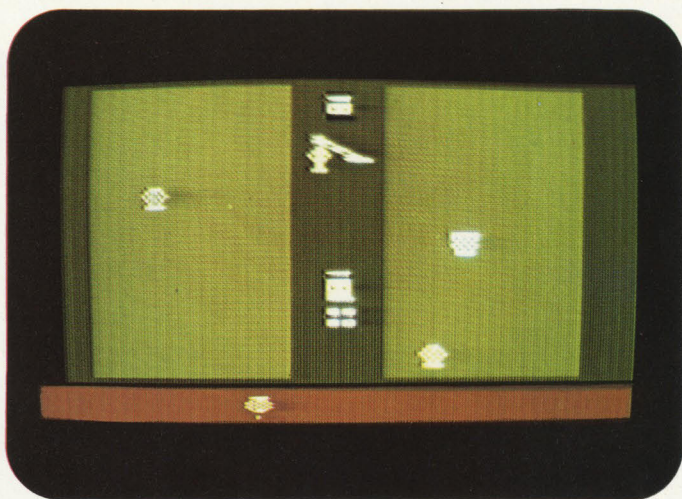
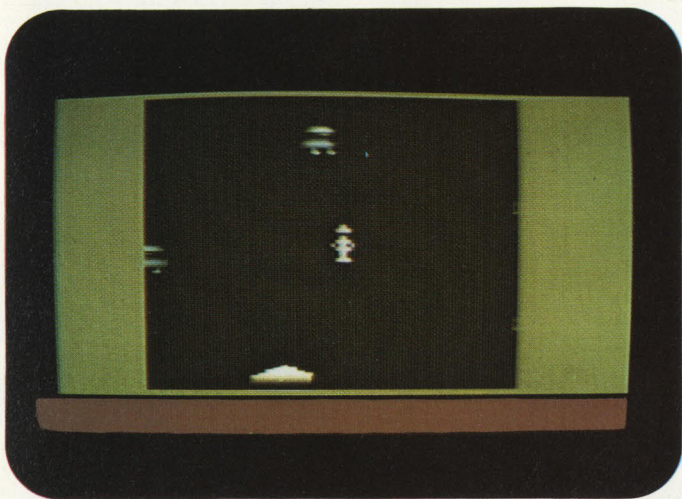
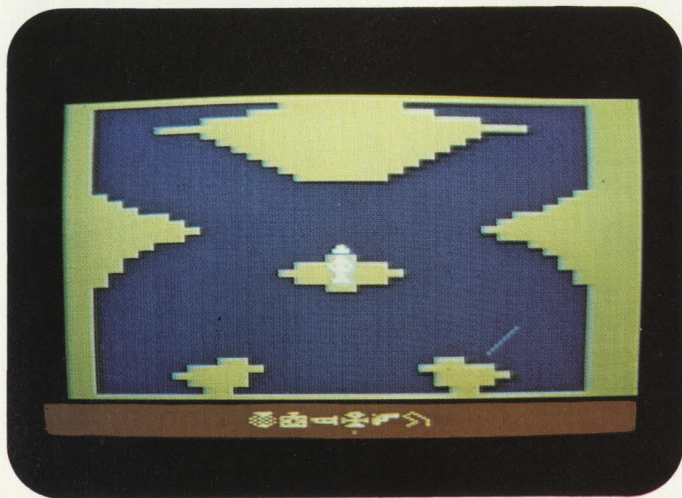
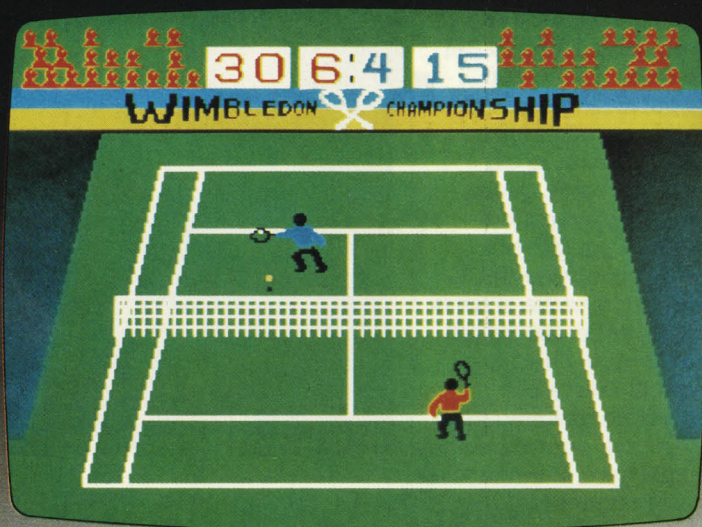
Mollate subito il paracadute, in modo che Indy possa muoversi e fategli attraversare lo schermo dall'alto al basso facendo molta attenzione a non farsi toccare. In mezzo alla parte inferiore dello schermo c'è un mucchio di terra che dovrete spalar via con la pala.

Posizionate quindi il punto selettore sotto tale oggetto e, entrando ed uscendo dal mucchio di terra, premete ripetutamente il pulsante rosso del comando destro.

Il mucchio si abbasserà gradatamente, finché, con l'ultima spalata, Indy si ritroverà su piedistallo del Pozzo delle Anime con l'arca perduta che risplende sopra di lui.

Se la terrazza in cui scavate non fosse quella giusta, non trovereste il Pozzo delle Anime, ma cadreste nella valle del veleno, la cui uscita si trova alla cima, nelle due paludi a semicerchio, dalle quali si arriva al mercato.

Se avrete eseguito tutte le operazioni correttamente senza perdere nessuna vita, dovreste ottenere un punteggio di 18,5 punti – avventura, punteggio che non sono mai riuscito a superare (se ci riusciste voi, tenetemi informato)".

Ecco qua: il mistero è risolto. Buona fortuna.

```
BASIC VERSION 1:0

>10 PRINT"OK"
>20 INPUT T
>30 IF K=0  THAN GOTO 10
>40 GOTO 180
>50 PRINT"PROGRAM"
>60 PRINT 8
>70 NEXT

>80 FOR N=A TO B
>90 C=E

>100 PLOT X,Y, X+4*128

>110 PRINT 37
>120 GOTO 40

>130 READ D
>140 PRINT"TH"
>150 IF A=B THAN 200

>160 LET D=240
```

CREATIVISION

ZANUSSI ELETTRONICA

# Creativision. L'home computer che diventa videogioco. E viceversa.

È un vero e proprio computer che, grazie ad un manuale semplice e completo, ti dà la possibilità di imparare i segreti della programmazione secondo il linguaggio "Basic", il più diffuso nel settore degli home-computer.

L'unità principale è infatti dotata di un microprocessore da utilizzare in abbinamento con una speciale cartuccia.

*Unità per memorizzare permanentemente programmi e dati su normale cassetta audio.*

Attualmente c'è già una ricca serie di espansioni che permettono di sfruttare al massimo l'enorme potenzialità di Creativision in questo senso.

Si possono memorizzare permanentemente programmi e dati su una normale cassetta audio, facendo eventualmente uso della tastiera professionale a 48 tasti, fornita come accessorio, che consente una notevole velocità di operazione.

Ma Creativision è anche un entusiasmante videogioco con un'eccezionale resa cromatica e l'effetto spettacolare delle prospettive tridimensionali.

Con Creativision si vivono le diverse situazioni non come semplici spettatori, ma come protagonisti: si è sempre nel vivo dell'azione.

Sul campo da tennis o a bordo di un'auto per sfuggire alle macchine della polizia; in piena guerra tra i carri armati come in lotta contro gli invasori spaziali, e in tante altre avventure sempre ricche di suspance ed emozioni.

# AL BAR

## NIBBLER

Avete mai visto un'anaconda o un "serpentello" simile? Avete visto che quando ingollano qualche preda molto più grossa di loro rimangono lì, quasi inerti, per digerirla molto lentamente?

Ebbene, NIBBLER è senz'altro molto più vorace di tutti i serpenti di questa terra: quando ingoia una preda, si allunga un pezzetto per farle posto, ma poi prosegue imperterrito per la sua strada in cerca di altre prede.

Però ad essere giusti dobbiamo dire che non è colpa sua, ma di un incantesimo malvagio che lo condanna a mangiare un certo numero di prede entro un determinato tempo.

Poverino, fa quasi pena vederlo girare impazzito nel labirinto ove è rinchiuso, con quella pancia lunghissima che deve stare attento a non toccare se non vuole morire!

Per fortuna, se riesce a mangiare tutte le prede senza toccarsi e nel tempo limite, può concedersi un attimo di riposo (la cui durata dipende dal tempo rimasto), durante il quale digerisce tutto quello che ha ingerito.

Così si ripresenta all'ondata (WAVE) successiva con la lunghezza iniziale (incredibile, ma vero!), tutto ringalluzzito, tanto che ora va più veloce; ma proprio questa velocità fa si che quando ingoia le prese si allunghi un po' di più rendendosi così la vita (letteralmente) più difficile.

Ma fortunatamente in fondo al tunnel c'è un barlume di speranza: ogni quattro ondate il nostro serpentone acquista una ulteriore vita.

Quando finiscono le vite, NIBBLER, ahimé, muore, ma se avrete la forza di non piangere e di infilare un'altra moneta nella gettoniera, potrete provare ancora ad aiutare il nostro serpentone a superare il fato avverso.

### IL GIOCO

Bene, sono sicuro che, anche senza conoscere i retroscena della sua triste storia, NIBBLER è un gioco che vi ha già appassionato moltissimo per la sua apparente semplicità che nasconde una reale difficoltà.

Sì, perché NIBBLER è semplice da comprendere, basta guardare per due minuti la presentazione e già si conosce tutto di lui.

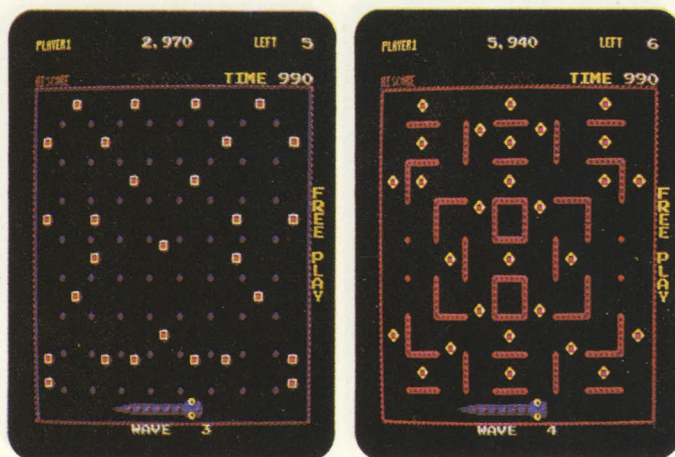
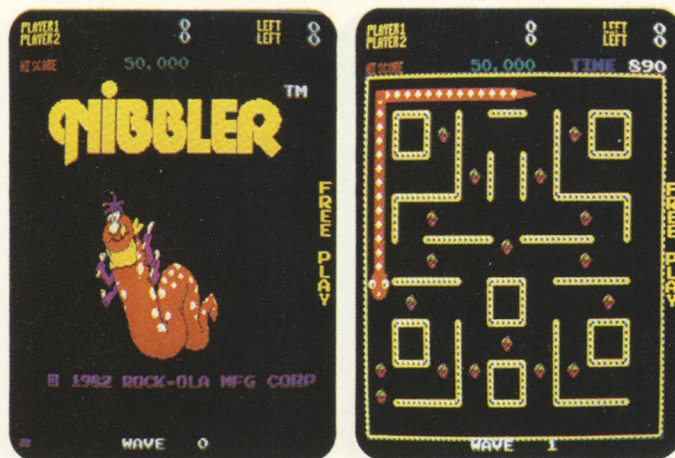
Si devono mangiare tutti gli pseudo-puntini disseminati per lo schermo e per fare questo c'è un tempo limite di 1000 unità, ben visualizzato in alto a destra (TIME). All'inizio si dispone di tre vite, visualizzate in alto a destra sopra il tempo (LEFT) e ogni quattro schermi si vince un'altra vita (il numero dello schermo in gioco è indicato in basso, preceduto dalla parola WAVE).

Una cosa importante da sapere è che ci si può fermare ovunque tranne che negli angoli; bisogna stare attenti però, perché se non si catturano prede, dopo qualche secondo il tempo si mette a correre e arriva in un attimo a zero, compare la scritta "Nibbler run out of time" e NIBBLER perde una vita.

## SCHERMI

Quindi, quando si affronta questo gioco per la prima volta, si potrebbe pensare che, se anche qui si devono mangiare dei puntini come in Pac Man, visto che lì ce ne sono ben 244 e qua ben pochi (al massimo 30), dovrebbe essere tutto semplice.

Invece NIBBLER all'inizio è un gioco ben difficile, insomma un parente alla lontana di Defender.

Questo per via della velocità sempre in crescendo e per il numero elevato di schermi che sono ben 99.

La velocità aumenta progressivamente, ma ci sono degli schermi dove più si avverte la differenza: questi sono il 2°, il 7°, il 10° e il 20°, dopo di che la velocità rimane costante.

Il 33° schermo è identico al 1°, però con la velocità del 21°; uguali al primo sono anche il 65° e il 97°.

I 32 schermi intermedi non sono però tutti uguali: si possono infatti riconoscere 13 famiglie di schermi identici e precisamente: 1-7-14-24; 2-5-8; 12; 15-23-29; 3-6-9-; 18; 30; 4-10; 20-28; 11-21; 17-26-31; 13-19-25; 16-22-27-32.

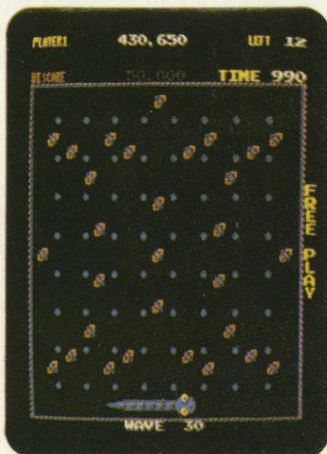
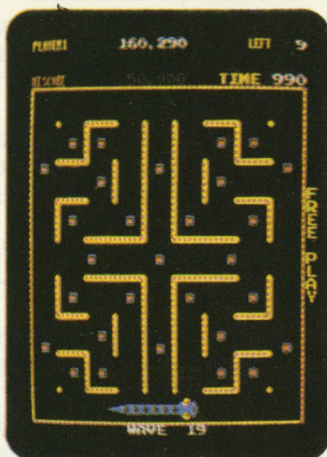
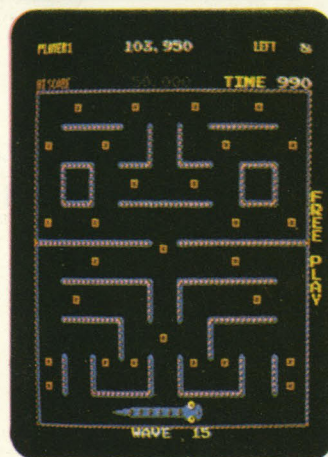
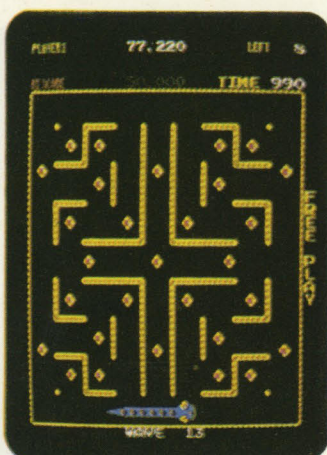
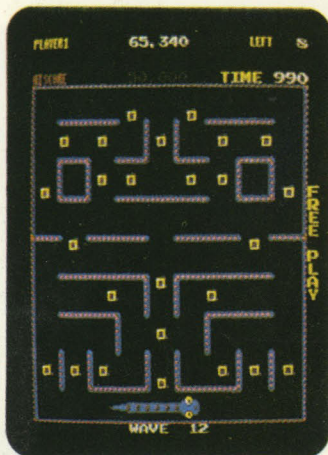
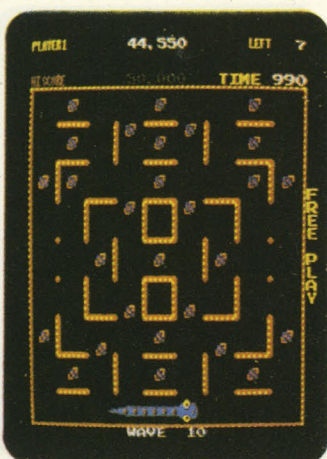
Quindi teoricamente con soli 13 giri si potrebbe affrontare con successo questo gioco; dico teoricamente perché è difficile riuscire a fare sempre lo stesso giro, come potete facilmente rendervi conto.

Se diventere bravini tanto da arrivare al 100° schermo, il che significa fare circa 5 milioni di punti, potrete verificare che il gioco ricomincia dall'80° schermo e continua a ripetersi ogni 20 schermi.

## PUNTEGGIO

Anche per quanto riguarda il punteggio le cose sono semplici: ogni "puntino" che si mangia vale 10 punti moltiplicati per il numero dello schermo; alla fine di ogni wave si ottiene un bonus dato dal tempo rimasto moltiplicato per se stesso.

## STRATEGIA

Il problema di questo gioco è di riuscire a costruirsi dei giri che presentino il minor rischio

possibile; questo vuol dire che se si sbaglia il giro ci deve essere la possibilità di recuperare la posizione.

Per far ciò bisogna per prima cosa imparare a fermare NIBBLER contro una parete; per impadronirsi di questa tecnica è necessario conoscere perfettamente gli schermi in modo da poter decidere i punti dove fermarsi.

Se non riuscite a memorizzare gli schermi potete disegnarvi degli schemi, tenendo conto che il quadro è formato da 81 (9x9) caselle; per farvi i vari labirinti vi consiglio di copiarli mentre sta giocando qualche vostro amico.

Fatto ciò potete costruirvi i giri cercando di effettuare movimenti il più possibile naturali, toccando appena il joystick, unico comando, cambiando una direzione sola alla volta.

Però non è sempre possibile perché ci sono degli schermi, come il 16°, dove bisogna fare dei "ganci", ossia cambiare in un attimo addirittura tre direzioni.

Il gancio è la tecnica più difficile perché si corre sempre il rischio di andare dritti nella prima direzione impressa; infatti se ad esempio si deve andare a destra, poi sopra o sotto e quindi a sinistra e non si riesce ad impartire il secondo comando, dato il terzo si udrà il caratteristico lamento, simile al grido di Scarpantibus, che NIBBLER emette ogni volta che si cerca di farlo andare in retromarcia, cosa che non rientra nelle sue capacità motorie, e il nostro serpente continuerà ad andare a destra.

Tutto ciò sembrerà complicatissimo, ma non lo è.

Il gancio richiede soltanto un tempo di esecuzione di qualche... centesimo di secondo: è tutta questione di polso!

## CONCLUSIONI

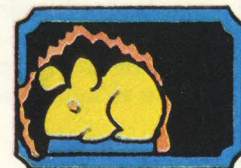
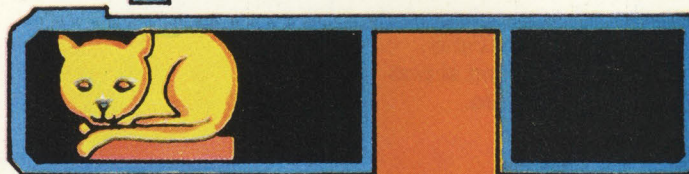
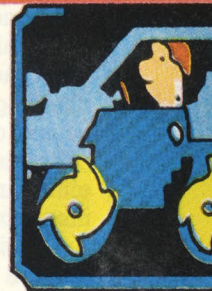
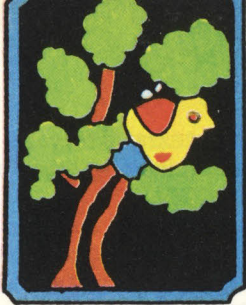
All'inizio del vostro viaggio nel meraviglioso mondo di NIBBLER vi consiglio di elaborare dei giri che vi consentano di completare gli schermi tranquillamente; solo più tardi, quando sarete più sicuri della vostra tecnica, sperimentate dei giri veloci e rischiosi: sappiate che in tutti gli schermi si può ottenere un tempo residuo di almeno 700 fino ad arrivare in alcuni a più di 900.

Per quanto riguarda il punteggio, ecco un'altra cosa simpatica di questo gioco: dato che ci sono già diverse persone che hanno superato quota 100 milioni (più di 5 ore di gioco), si sa che NIBBLER visualizza tutte le 9 cifre; non è improbabile che quando leggerete questo articolo qualcuno abbia scoperto se compare anche la decima.

Auguri!

# MAKE TRAX

Ecco un videogioco che per quanto vecchiotto, (ormai si può considerare un classico) si dimostra ancora validissimo e non troppo semplice da affrontare senza una adeguata preparazione.

Infatti il "Pennello", come affettuosamente viene chiamato da molti suoi fans, può essere classificato nella famiglia dei vedeogiochi a percorso semilibero: questo significa che per passare allo schermo successivo bisogna completare tutto il percorso, ma il gioco non

risponde sempre nello stesso modo, come succede per esempio in Pac Man, ripetendo il medesimo schema.

Questa sua caratteristica rende molto difficile il raggiungimento di punteggi notevoli.

## OBIETTIVO

Lo scopo del gioco è pitturare con un pennello rosso, che quando si muove ondeggia a destra e a sinistra, tutto lo schermo Naturalmente qualcuno cercherà di ostacolarvi: i guastafeste in questione sono due pesciolini rossi, uno giallo e uno azzurro, (avranno sbagliato le dosi di colore, n.d.r.) che possono essere eliminati per qualche secondo grazie a due raschietti mobili, posti uno verticalmente e l'altro, molto più comodo, orizzontalmente.

Un'ulteriore ostacolo è costituito dagli "sporcaccioni", un'allegra brigata che si diverte ad

uscire dalla propria casella, nel bel mezzo della "lotta", uno alla volta per ogni schermo. Questi birbanti sporcano ovunque, lasciando le loro impronte dove passano; così capita di dover passare un'altra mano di vernice dove l'avete già data.

## SCHERMI

Gli schermi sono tutti uguali per quel che riguarda il percorso; le uniche differenze sono il colore delle pitture e gli "sporcaccioni". Questi ultimi sono sei e precisamente: nel 1° schermo un Gattino, nel 2° un Topo, nel 3° un Uccello, nel 4° una Gomma d'auto, nel 5° un Gattone dorato e nel 6° un Uomo invisibile; Dal 7° schermo si ricomincia dal Gattino e così via ogni sei schermi. Per quanto riguarda invece il colore della pittura, si ripete ogni tre schermi: il 1° schermo diventa giallo-verdolino, il 2° viola e il 3° arancione-rosso.

## PUNTEGGIO

Innanzi tutto si ottengono punti pitturando lo schermo, ma è ben poca cosa: ogni schermo completato dà la miseria di 1350-1370 punti. Poi ci sono gli sporcaccioni" che possono essere catturati ovunque e che valgono 1000 punti; le loro impronte, che devono essere cancellate tutte per finire lo schermo, valgono 10 punti ciascuna. Ma in realtà i punti si fanno soprattutto eliminando con i raschietti i due pesciolini che inseguono il pennello.

Difatti al 1° schermo il primo pesciolino vale 50 punti, il secondo 100 e così via, raddoppiando, sino a 6400 punti; dopo di che i pesciolini valgono sempre 9000 punti. Arrivati al 9° schermo il primo pesciolino vale già 9000 punti, in quanto ad ogni schermo si aumenta di un valore (al 2° si parte da 100 punti, al 3° da 200, ecc. ecc.)

Inoltre bisogna ricordare che ad ogni schermo si possono eliminare solo 10 pesciolini, ma il decimo solamente se è in coppia con il nono, altrimenti si può tentare all'infinito senza ottenere alcun risultato.

## STRATEGIA

Per decidere quale strategia adottare bisogna innanzi tutto stabilire a quale variante si sta giocando: esistono ben quattro modelli diversi di Make Trax secondo che gli sporcaccioni, se non vengono catturati, tornino o no nelle loro caselle, e che compaiono o no dei buchi neri ai quattro incroci principali. Questi buchi hanno una proprietà simile all'iperspazio di Defender: infatti se ci si passa sopra si scompare e si ricompare nel punto di partenza.

Per fortuna questi buchi, che sono solo una scocciatura (soprattutto quando compaiono improvvisamente) normalmente dopo il 9° schermo non appaiono più, anche se a noi è capitato una volta di vederli sino al 12°.

Una cosa molto importante è capire quando escono gli sporcaccioni, soprattutto nel modello in cui non tornano nelle loro caselle: sembra che escano a casaccio, ma questo fortunatamente non è vero. Se si osserva il punteggio all'inizio di ciascun schermo, e non si considerano i punti fatti con i pesciolini, si può constatare che nel preciso istante in cui si totalizzano 1000 punti di sola vernice schizzano fuori gli sporcaccioni; se avrete l'accortezza di trovarvi nelle vicinanze e di aver appena eliminato i pesciolini, potrete catturarli comodamente.

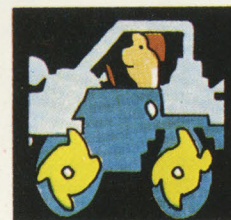
Per trovarsi in queste favorevoli condizioni esiste uno schema fondamentale che però, come detto all'inizio, non è valido sempre, ma ha una buona percentuale di riuscita (circa il 70%).

Inoltre con un po' di pratica si possono riconoscere le situazioni (una decina nei primi 6 schermi lenti, un paio negli altri veloci) in cui lo schema non può essere applicato.

Ecco lo schema: si percorre tutta la cornice esterna dello schermo partendo dall'alto a destra, quindi si scende in verticale attraverso il raschietto, poi, tornati in alto, si fa una serpentina partendo dal secondo corridoio a sinistra e si arriva sull'altro raschietto; se il percorso è quello giusto, avrete totalizzato 950 punti di sola vernice, quindi...

Per quel che riguarda il metodo per catturare i pesciolini, a parte i primi cinque del 1° schermo che non creano problemi, giacché seguono sempre il pennello, esistono tre tecniche fondamentali, da usare solo con il raschietto orizzontale se non si vogliono correre rischi inutili.

La prima tecnica, valida per il 6° e 7° pesciolino dal 1° schermo e per i primi 4 degli altri schermi, è la "finta corta": passato il raschietto si va subito giù o su (secondo che siamo a destra o a sinistra) e si ritorna su o giù, quindi si aspettano fiduciosi i pesciolini; quando sono quasi in fondo, si sale sul raschietto e si eliminano.

La seconda tecnica, valida per gli altri pesciolini, è la "finta lunga" e si può fare solo a destra: bisogna andare un po' avanti e quindi salire e scendere velocemente, fermandosi per scegliere il tempo giusto per tornare sul raschietto; è una tecnica molto difficile e sconsigliabile nel 3° e 4° schermo, in quanto che il

raschietto, che va sempre alla stessa velocità, è veloce all'incirca come i pesciolini.

Questo perché i pesciolini aumentano progressivamente la velocità sino al 7° schermo, quando si fa fatica a seguirli con gli occhi.

La terza tecnica, valida sempre, ma sicura solo quando i pesciolini sono uno sopra l'altro e con entrambe le code visibili, consiste nell'andare il più a destra e il più a sinistra possibile sino a che i pesciolini vi seguono sul raschietto; ora se si sceglie bene il tempo si vedranno i pesciolini impazzire a metà del raschietto, così che si possono eliminare facilmente.

Ultima cosa importante per la scelta dei tempi: bisogna ricordarsi che il pesciolino azzurro rinasce sempre nella casella destra, mentre quello giallo nella sinistra.

## CONCLUSIONI

Un'ultima curiosità: in basso a destra nello schermo ci sono dei pescioloni che indicano i quadri superati; arrivati a sei cominciano a cambiare colore sino al 19° schermo, dopo di che se si vuole conoscere il numero degli schermi superati bisogna contarseli da soli.

Non bisogna contare invece i milioni perché il "Pennello" è uno dei pochi giochi che li visualizza; l'unico problema è che non capita tutti i giorni di riuscire ad arrivare a simili traguardi, anche perché si hanno a disposizione solo tre pennelli e normalmente se ne vince uno a 10000 o 20000 o 25000 punti, secondo le macchine.

Bene, ora sapete tutto di questo gioco che io reputo (niente insulti per favore) superiore a Pac Man perché molto più difficile: dovete solo imparare a usare il vostro joystick, unico comando, per andare veloci come i pesciolini. Altro che Formula 1!

# SCRAMBLED EGG.

Tra gli ultimi giochi arrivati in Italia, questo è senz'altro tra quelli che colpiscono di più per la sua originalità.

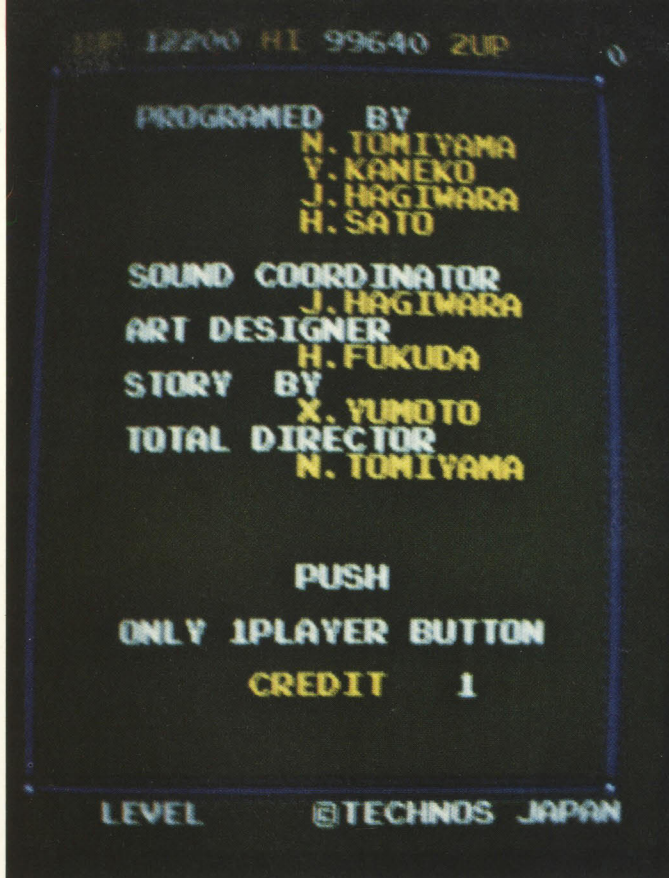
Difatti l'azione si svolge in una specie di pollaio composto di 169 (13x13) immaginarie caselle ove sono variamente disposte, secondo il livello, alcune uova, inframezzate qua e là da alcuni muretti blu.

## OBIETTIVO

L'eroe della nostra storia è BOSS, una specie di pallina rossa con in mezzo due occhioni bianchi: il suo compito è rompere tutte le uova finché non ne escono dei bei pulcini gialli che poi butterà fuori dallo schermo con un calcetto ben assestato.

In effetti lo scopo del gioco è proprio questo: per passare al livello successivo bisogna cacciare fuori dallo schermo tutti i pulcini.

## DINAMICA

Però la faccenda non è così semplice come può sembrare: infatti dopo il primo colpetto l'uovo s'incrina solamente, dopo il secondo esce la testa del pulcino e

solo dopo il terzo colpetto il piccolo pennuto è pronto a ricevere la pedata liberatoria. Ma non è tutto qui: infatti quando vengono colpite queste uova hanno la cattiva abitudine di viaggiare in linea retta nella direzione del colpetto ricevuto; quando toccano il muro esterno tornano indietro sino alla posizione di partenza.

Se l'uovo lungo la sua traiettoria incontra un altro uovo, si ferma dandogli a sua volta un colpetto ed aspetta che torni indietro, quindi torna anch'esso al suo posto.

E dato che non potete colpire un altro uovo sinché non è tornato al proprio posto il precedente, può capitare che dobbiate aspettare qualche istante prezioso quando, come nel quarto livello, ci sono ben sette uova allineate.

Una cosa importante da ricordare è che quando un uovo tocca un pulcino, quest'ultimo non si muove e l'uovo torna subito indietro.

## NEMICI

Il nemico più pericoloso è TUNA HEAD, una testa a forma di palla, di color marrone, con una vorace bocca che ricorda appunto il ghigno di un tonno. TUNA dà la caccia a BOSS con due movimenti: uno rettilineo e molto veloce lungo il bordo dello schermo ed un altro rotolante e lento per tutto lo schermo. Per di più, TUNA può passare attraverso i muretti che dividono lo schermo in settori. Altri avversari sono i SUCKIYAKI BROTHERS che seguono vagamente i movimenti di VOSS, ma che si preoccupano principalmente di richiudere le uova che sono state colpite solo una o due volte.

## SCHERMI

Questo gioco ha un ciclo ottale, cioè vi sono otto schermi per ogni ciclo, sempre più complicati e con

meno spazio a disposizione; la differenza tra i vari cicli consiste nella maggiore velocità dei Sucki.

## PUNTEGGIO

Come altri giochi di recente fabbricazione, anche questo nella presentazione dà una spiegazione parziale di come totalizzare punti.

L'EGG (uovo) colpito la prima volta dà 20 punti, la seconda 50 e la terza 100; il pulcino giallo vale 400 punti che si riducono a 200 se il pulcino diventa blu perché toccato da un nemico.

Ma il personaggio misterioso, quello che vale veramente, è il pulcino rosso; quando dopo due colpi ne vedete spuntare la testa avete due scelte: potete colpirlo subito passandoci sopra o tirandogli addosso gli occhioni, totalizzando 1.200 punti o lasciarlo per ultimo ottenendo un bonus di ben 10.000 punti.

## STRATEGIA

BOSS ha tre metodi di difesa contro i nemici: il primo vale solo per i SUCKI che si possono addormentare per qualche istante lanciando contro di loro gli occhioni bianchi.

Il secondo consiste nel lanciare le uova contro i nemici per buttarli fuori dallo schermo per qualche istante; questa tattica si può usare soprattutto contro TUNA sfruttando il suo movimento: infatti quando TUNA abbandona il bordo dello schermo segue sempre la stessa direzione, ossia non va a zig-zag.

Quindi quando BOSS è inseguito da TUNA in un corridoio, basta che faccia un paio di virate ponendosi nella parallela dietro un uovo, in attesa del momento giusto per lanciarlo.

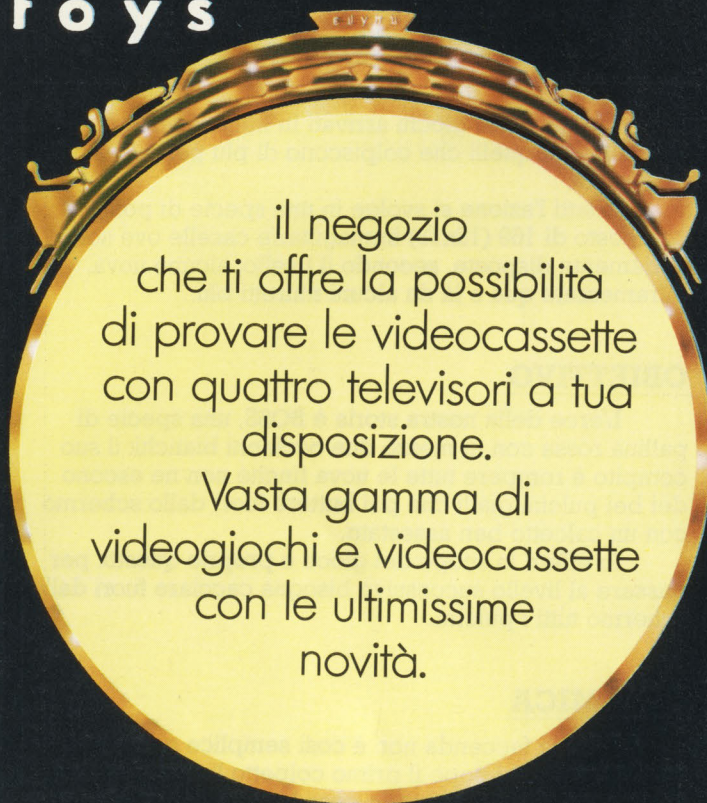
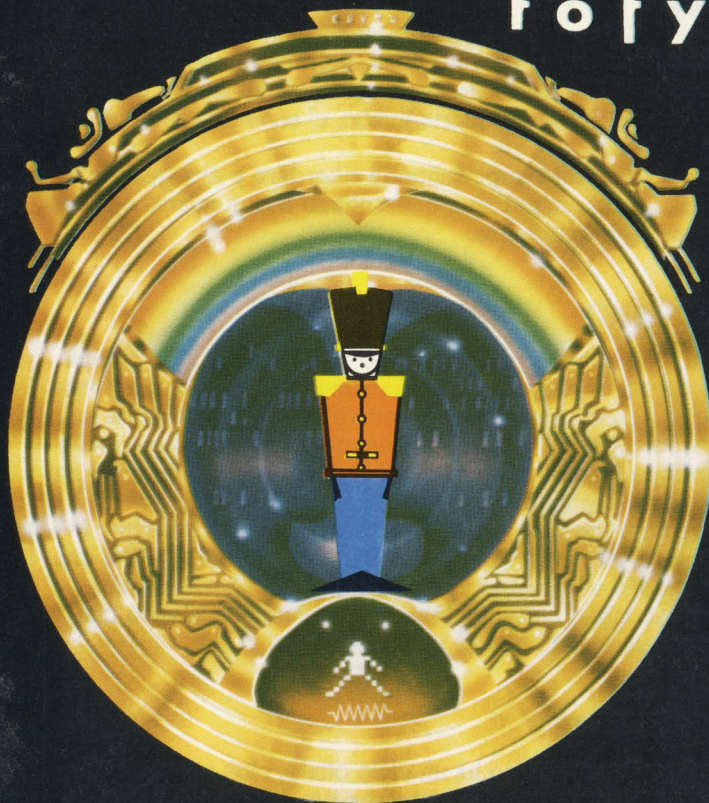
Il terzo metodo riporta alla ribalta il pulcino rosso; infatti questo se viene liberato subito, va in giro a fare il "buttafuori" eliminando dallo schermo per qualche attimo tutti i nemici che incontra. Se poi ci passate sopra o gli tirate addosso gli occhioni, il pulcino diventa una gallina (HEN) che va anche a schiudere le uova liberando la testa dei pulcini.

## CONCLUSIONI

Una volta compreso il meccanismo del gioco, originale ma non troppo difficile, vi rimane un'ultima difficoltà prettamente tecnica: difatti questo gioco appartiene alla famiglia che possiamo chiamare dei "mezzi quadrati", alla quale ad esempio appartengono anche Pengo e Dig Dug.

Ossia se state andando in direzione sopra-sotto e siete a metà dell'immaginario quadrato che forma una casella dello schermo, non potete andare a destra o a sinistra: provare per credere e vi accorgerete che è il metodo migliore per farsi catturare da un avversario che insegue da molto vicino.

Un'altra similitudine con Pengo riguarda i comandi: un joystick e un pulsante, che qui serve per colpire le uova e lanciare gli occhioni; e, come con Pengo, se troverete in giro un buon joystick vedrete che divertimento e soddisfazioni non vi mancheranno.

Un'ultima curiosità: quando infilate la vostra moneta aspettate un momento prima di iniziare il gioco ed avrete modo di conoscere tutti i nomi dello staff che ha collaborato alla riuscita di Scramled Egg, molto buono anche per quanto riguarda grafica e sonoro.

Il tuo Spectrum è preziosissimo difendilo con la "SUPER GARANZIA"
La Rebit Computer, distributore per l'Italia dei prodotti **SINCLAIR**, ha messo a punto la nuova straordinaria

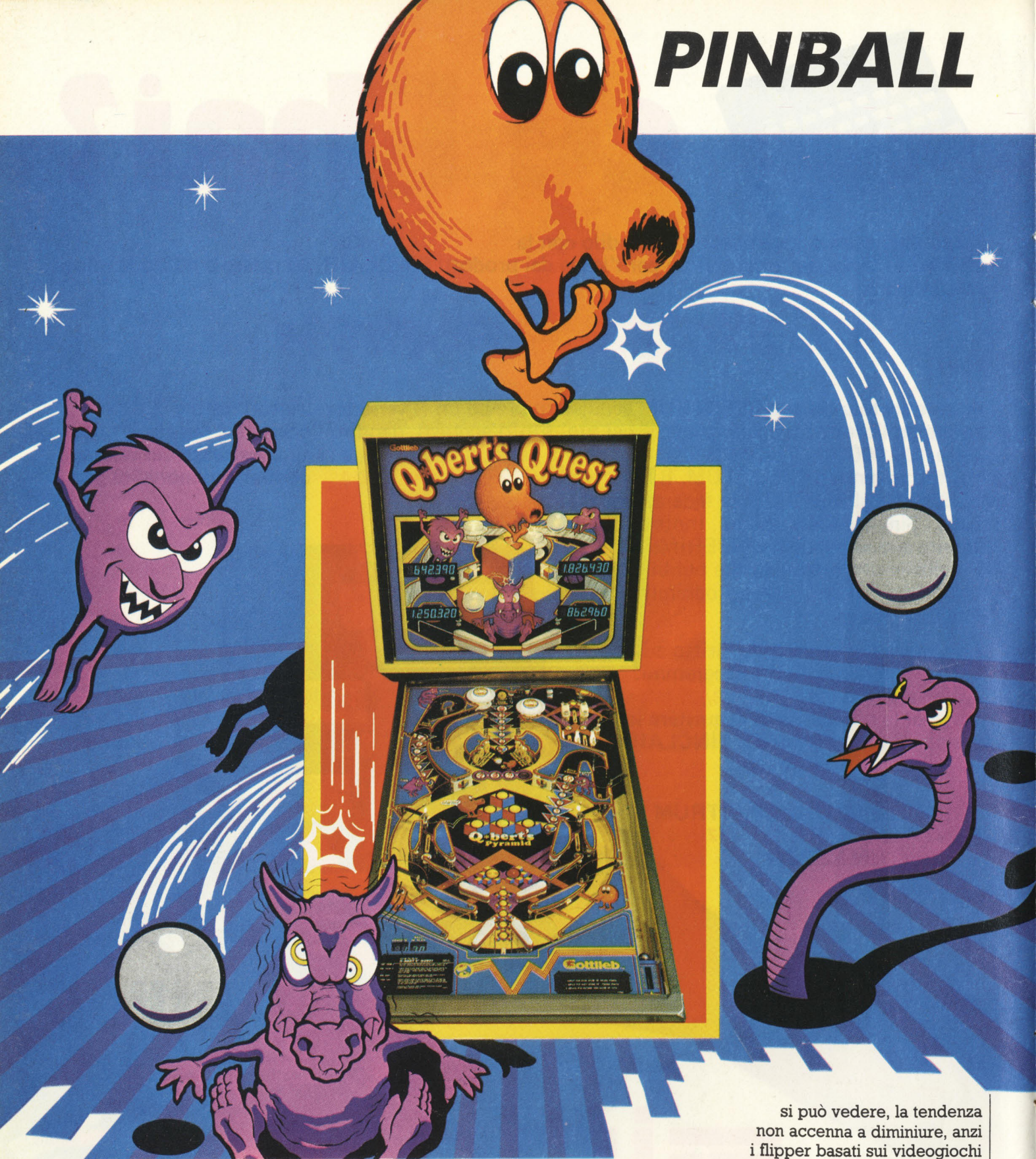
# SUPER GARANZIA

Apri la scatola del tuo **SPECTRUM** acquistato presso un Rivenditore Autorizzato e ci trovi anche un libretto: ti accompagnerà nei tuoi futuri acquisti, dandoti l'occasione per risparmiare oltre 100.000 lire. Ti darà la Garanzia di una perfetta assistenza, e avrai la certezza del valore del tuo autentico **SPECTRUM.** Il libretto della "SUPER GARANZIA" contiene le modalità per l'iscrizione al **SINCLUB**, la federazione di tutti i Sinclair Club Italiani. Inoltre il Coupon sconto per abbonarsi a **"SPERIMENTARE"** il mensile di elettronica che pubblica il bollettino Sinclub: idee, programmi, notizie, vita associativa.

La tessera Software ti da diritto ad uno sconto sull'acquisto dei programmi. Infine nel libretto "SUPER GARANZIA" troverai la possibilità di acquistare la stampante **ZX PRINTER SINCLAIR** ad un prezzo eccezionale.

**PER QUESTO UNO SPECTRUM SENZA LA "SUPER GARANZIA" E` SOLO UN MEZZO Spectrum**

# sinclair
## Spectrum
**molto di più di una garanzia!!**

# PINBALL

## Q*BERT'S QUEST

## (Gottlieb)

Nel numero scorso avevamo parlato di un flipper, Defender, mutuato da un videogioco di successo. Come si può vedere, la tendenza non accenna a diminiure, anzi i flipper basati sui videogiochi stanno diventando un genere a sé stante. E Q*Bert's Quest, ovvero La Ricerca di Q*Bert, ne fa parte. Il flipper è della Gottlieb come lo era (almeno per quanto riguarda i diritti di distribuzione) il videogioco ed è ovviamente basato sul simpatico personaggio nasuto e sulla sua missione di colorare i cubi di una piramide vasareliana evitando di essere catturato da loschi figuri quali Ugg, Wrong Way e il

# WIZARD

serpentaccio saltellante Coily. Fortunatamente nella versione-flipper non sono presenti quei dispettosi ed irritanti Sam e Slick che guastavano il vostro lavoro – o meglio il lavoro di Q*Bert-colorando del colore originale i cubi appena "verniciati" dal nostro eroe.

Prendendo largamente a prestito dal videogioco, il flipper vi pone di fronte al tantalico supplizio di colorare la piramide. Questa volta però il giocatore deve colpire due coppie di bersagli cadenti, ciascuna delle quali rappresenta un cubo o passare attraverso dei corridoi roll-over anch'essi valevoli cubo. Una volta che si è completata una piramide (accendendo tutte e sei i cubi che la compongono), la pallina comincia a lavorare e fare punti. Una volta completata la sesta piramide vincerete anche uno Special.

Naturalmente, i tre cialtroni (Ugg, Wrong Way e Coily) cercheranno di impedirvelo, rubandovi i cubi dalla piramide. Il loro movimento è rappresentato da sette indicatori luminosi lungo i quali i malvagi rompiscatole si muovono, un indicatore alla volta. Colpendo i bersagli tondi posti alla cima di questi sette indicatori (una serie di sette per ciascun cialtrone) oppure uno dei sei bersagli tondi collocati nella parte alta del piano di gioco potrete ricacciarli indietro di un gradino. Se riuscirete a fermarli al loro primo passo in avanti, centrando con precisione i loro rispettivi bersagli fissi, vi meritate una palla in regalo che il flipper riconoscendo il vostro valore vi concederà gentilmente. Altro modo per vincere una palla extra è completare il

## ROY PARKER

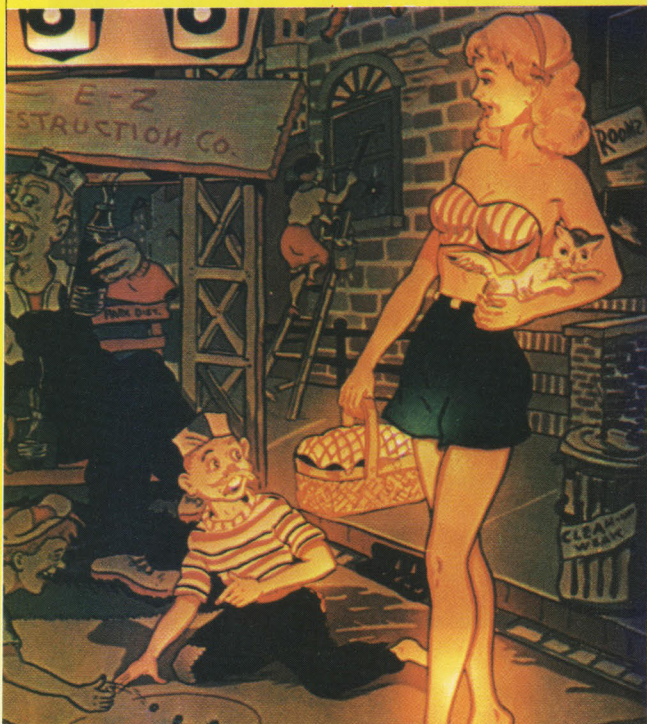
Roy Parker è uno degli eroi dei flipper. Uno di quegli eroi però che rimane sconosciuto dietro le quinte, amato e stimato solo dagli addetti ai lavori. Roy Parker è infatti uno dei più famosi disegnatori di vetrofanie. Si dice in genere che la vetrofania attira il giocatore e il piano di gioco lo cattura; ebbene Parker ha attirato più giocatori lui che chiunque altro nella lunga storia dei flipper.

Lavorava alla Advertising Posters Inc. una società di Chicago specializzata nel disegno delle vetrofanie e dei piani di gioco, e, diciamo, il loro cliente più

importante, la Gottlieb deve a questo fecondo designer gran parte della sua popolarità.

Il lavoro inizia solitamente dal bozzetto del piano di gioco fornito dalla casa produttrice, in cui sono segnati tutti i vari target con le rispettive funzioni e valori in punti. L'agenzia deve trovare un tema conduttore che leghi le varie parti della macchina e che la caratterizzi e diversifichi da tutte le altre.

Negli anni 50 Roy Parker creava nei suoi flipper delle storie in cui, personaggi erano spesso caricature divertenti di personaggi da fumetto. Con l'ironia e nello stesso tempo la semplicità dei suoi disegni catturava ragazzi e adulti e li intratteneva per ore a "flippare"

Lo stile di Roy Parker è sempre stato uno stile molto particolare, a se stante, quasi mai si ispirava a movimenti artistici o a stili di vita attuali. Quando negli anni 60 alcuni flipper introdussero certi temi di linearità grafica o di astrattismo che si richiamavano, o per lo meno ricordavano, il parallelo movimento modern o la fantasia della pop art; quando negli anni 70, data la necessità di rivolgersi a un pubblico più giovane, che aveva ormai conquistato il diritto di ingrasso nei bar, i temi delle vetrofanie si rifacevano a un modo di disegnare infantile, LUI, Roy Parker, non abbandonò mai il suo stile, il suo realismo, il suo modo di guardare alla realtà con sottile ironia e con, soprattutto, grande simpatia.

cerchio giallo inferiore per mezzo dei flipper (respingenti) inferiori.

La partita comincia con la palla che entra in azione nella parte in alto a destra del campo di gioco che contine un corridoio roll over a sé stante che può dar luogo all'illuminazione dell'intera piramide se è centrato con la pallina proveniente direttamente dal lanciabiglia. Sotto questo corridoio se ne trovano altri due che, quando sono illuminati, accenderanno uno dei cubi della piramide. Dopo di che la pallina viaggerà fino ad un *kicker* o respingibiglia che la manderà nel campo di gioco principale.

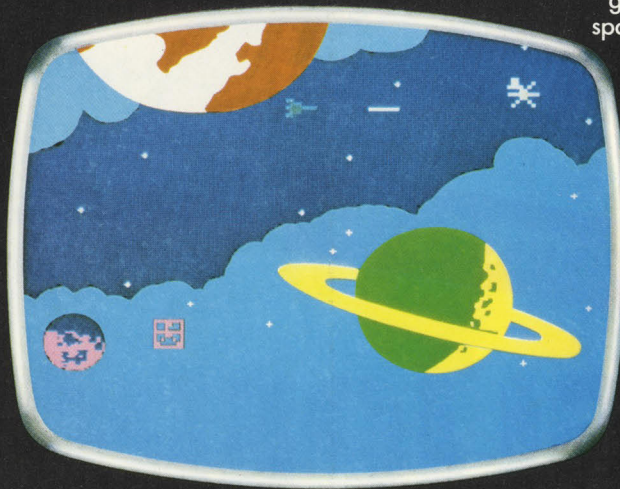
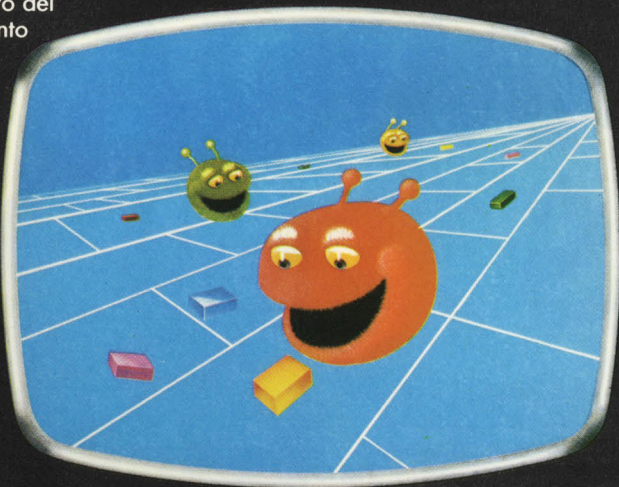
Da qui in poi è tutta una questione di abilità, precisione di tiro e anche un po' di fortuna.

Q*Bert's Quest offre al giocatore una serie di aree e bersagli accessibili con entrambi i flipper. Vi sono sia bersagli a lunga che a media distanza, quindi il gioco è vario e impegnativo. La novità, e anche l'interesse di Q*Bert's Quest, sta nei due flipper inferiori, disposti con un angolazione contraria a quella normale. Questi flipper servono per completare il giro dell'anello giallo di cui abbiamo parlato in precedenza. Un tiro ben fatto può far fare alla pallina quasi l'intero giro dell'anello. Ci vuole un po' d'esperienza per impadronirsi di questi due flipper, ma una volta che siete in grado di comandarli a piacimento comincia il divertimento.

Q*Bert's Quest è un gioco che a prima vista sembrerà complicato e confusionario, ma una volta che ne avrete compreso il meccanismo sarà in grado di impegnarvi e divertirvi. Non è il massimo della vita, ma neanche il minimo. Non vi farà gridare a squarciagola "Viva i flipper-videogiochi", ma neanche "A morte gli adattamenti".

## I fantastici Videogiochi

il formidabile assalto al castello

la super guerra spaziale

il perfido mostro del labirinto

**imbattibili (anche nel prezzo)**

Con Videopac Philips puoi giocare da solo o con gli amici in una serie infinita di splendidi videogiochi. Prova Videopac Philips e vinci.

**PHILIPS**

Senza alcun impegno da parte mia desidero ricevere il catalogo "Videogiochi"

Nome ________ Cognome ________

Via ________ Città ________ C.A.P. ________

Spedire a: PHILIPS S.p.A. Reparto Video - P.zza IV Novembre, 3 - 20124 MILANO

VG

ATTUALITÀ

# SUPERCHARGER: UNA VITAMINA PER IL VCS

Il glorioso VCS è sulla breccia ormai da parecchi anni. Tranne un recente "lifting" estetico non è cambiato, in quanto a circuitazione interna e capacità di memoria, dal lontano 1977, quando venne introdotto negli Stati Uniti.

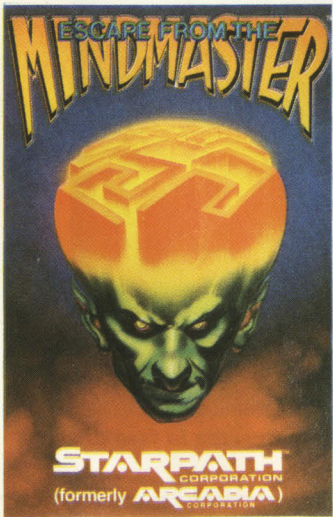
Fino ad oggi, la tendenza dei produttori di giochi è stata quella di operare –migliorandolo – sul software senza mai preoccuparsi di intervenire sull'hardware. Probabilmente pensavano che fosse compito esclusivo dell'Atari.

E così i game designer hanno dovuto sopperire alle limitazioni tecnologiche del VCS con del software sempre più sofisticato e potente arrivando a creare giochi con una grafica e una complessità che solo un paio d'anni fa sarebbero stati considerati impossibili. Ma a tutto c'è un limite. E più di tanto, crediamo, il VCS non lo si potrà spremere a meno che non si intervenga sull'hardware.

Proprio questa è stata l'idea di Bob Brown,

ex-direttore della ricerca all'Atari, e Craig Nelson, ingegnere elettronico anche lui ex-atariano. Nell'aprile 1981 Nelson cominciò a sviluppare, sotto la direzione di Brown, quello che ora si chiama Supercharger.

Che cos'è il Supercharger? Nelle parole della Starpath (la società produttrice che inizialmente si chiamava Arcadia) il Supercharger è "un prodotto che conferisce all'Atari VCS una maggiore potenza nella gestione del video". In altre parole, il Supercharger espande la memoria ad accesso casuale (la memoria RAM) del VCS di quarantanove volte esatte, da 128 a 6272 bytes. Questo aumento della memoria consente di avere dei giochi con una risoluzione grafica migliore di quella dei tradizionali giochi per il VCS, nonché di aumentare la complessità (ad esempio è possibile avere più elementi in movimento sullo schermo contemporaneamente) dei giochi stessi.

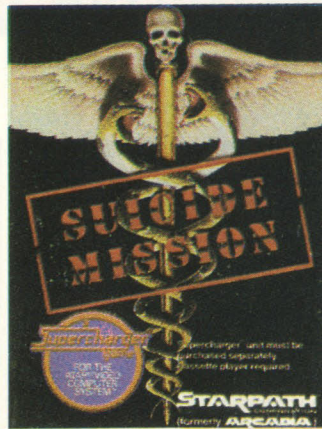
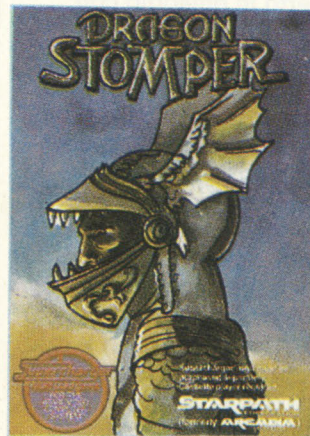
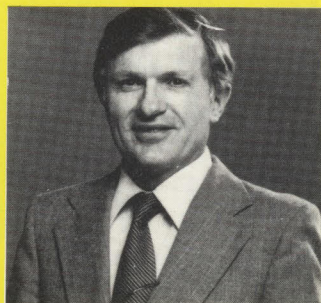
Esternamente il Supercharger si presenta come una cartuccia-gioco sovrasviluppata (da inserire nella fessura del VCS al posto delle cartucce) da cui fuoriesce un cavetto che va collegato alla presa cuffia/monitor di un qualsiasi registratore audio

a cassette.

A questo punto qualcuno di voi strabuzzerà gli occhi credendo di aver letto male oppure pensando che che ci sia un errore di stampa. Un registratore audio a cassette? A cosa serve?

Serve eccome. È proprio questa la vera innovazione del Supercharger. I giochi sono incisi su audiocassetta, come molti giochi per home computer, e vengono caricati nella memoria del VCS tramite il Supercharger semplicemente premento il tasto PLAY.

Il mezzo audiocassetta non solo permette di superare i limiti dettati dalla produzione di ROM (le cartucce-gioco) ma rende più economica la produzione in grandi quantità e quindi il prezzo al pubblico delle cassette-gioco (in questo caso è corretto chiamarle cassette).

Attualmente in Italia questa economicità delle cassette Starpath non è così marcata come negli USA dove i giochi Starpath costano circa la metà delle cartucce, ma a detta dell'importatore e distributore italiano, la Ruggeri Telegames di Roma, dovrebbero scendere non appena verrà raggiunta una minima quota di vendite.

Ovviamente trattandosi di una cassetta da caricare e non di una cartuccia ci vuole un certo lasso di tempo prima che il gioco sia pronto. Ciò nonostante la velocità di caricamento è molto superiore a quella di caricamento degli home computer. La cassetta è registrata a due velocità (misurate in baud): una veloce e una più lenta nel caso il VCS non "agganci" i dati trasferiti dal registratore alla base. Il lato A è registrato a 3000 baud, il lato B a 1500 baud. L'effettiva velocità di

caricamento è determinata dall'età e dalle condizioni del vostro registratore. Considerate che la velocità media di caricamento degli home computer è di circa 200 baud. Con le nostre apparecchiature, ovvero un semplice Walkman, ci sono voluti    secondi per caricare il lato A e    secondi per il lato B di

# GLI UOMINI DIETRO IL SUPERCHARGER

Robert Brown

Craig Nelson

*Le due menti che hanno ideato il Supercharger sono Robert Brown e Craig Nelson. Entrambi sono ingegneri elettrotecnici e grossi conoscitori del funzionamento del VCS. Prima di fondare la Starpath hanno infatti lavorato all'Atari: Brown come direttore del reparto di microelettronica e direttore della Ricerca e Sviluppo della società di Sunnyvale; Nelson come ingegnere all'interno del reparto R&S. Questa loro precedente occupazione gli ha permesso di conoscere ed impadronirsi di tutti i segreti (in senso lato ovviamente) del VCS e quindi di poter sviluppare un'espansione di memoria, il Supercharger, ad esso adattabile.*

# SUPERCHANGER: UNA VITAMINA PER

Planet Patrol (il gioco offerto in omaggio con l'acquisto del Supercharger).

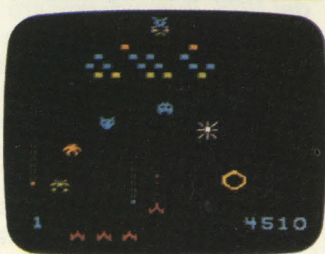
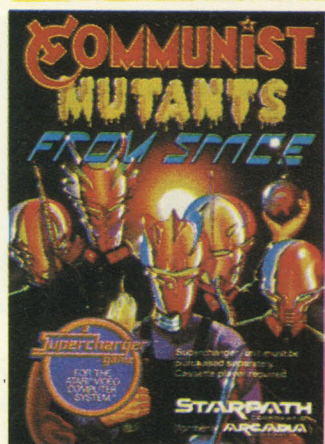
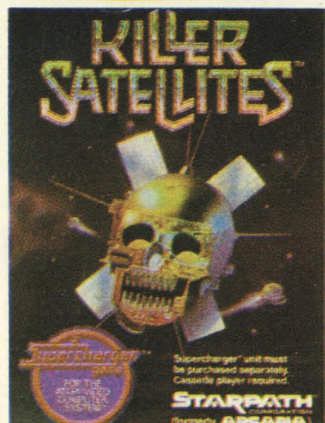
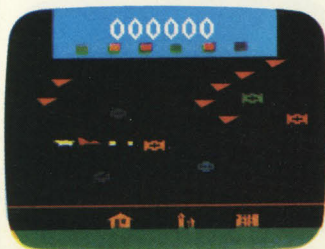
Planet Patrol vi può già dare un'idea di cosa potete aspettarvi dalla Starpath, non solo perché è un esempio di cosa si può ottenere a livello di qualità grafica e complessità di gioco ma anche perché la cassetta contiene delle "preview" – dei veri e propri prossimamente – di altri giochi Starpath. In questo modo si possono vedere materialmente i nuovi giochi (senza però poterli giocare: quindi lasciate stare il joystick) facendosi un'idea degli stessi. Nella cassetta di Planet Pastrol ci sono i prossimamente di Fireball e Escape from the Mindmaster.

Quest'ultimo titolo capita proprio a fagiolo perché stavamo proprio per parlare dei giochi "multiload".

I giochi, in italiano multicarica, multiload differiscono dagli altri giochi in commercio (inclusi i giochi "uniload" della Starpath) poiché combinano una serie di giochi, tutti basati sullo stesso tema, in una cassetta come se fossero i diversi capitoli dello stesso libro. Alla Starpath preferiscono una similitudine discografica: nei loro comunicati promozionali si legge che il concetto dei gochi multiload sta alle cartucce-gioco come gli LP stanno ai 45 giri.

Ciascun gioco, o carica, aggiunge nuovi personaggi, punteggi, obiettivi e livelli di difficoltà.

Ciascun gioco è registrato su una porzione separata del nastro e viene caricato sulla memoria del Supercharger col progredire del gioco. I punteggi di ciascun gioco incluso nella cassetta vengono infine sommati così da ottenere un risultato e una valutazione finale.

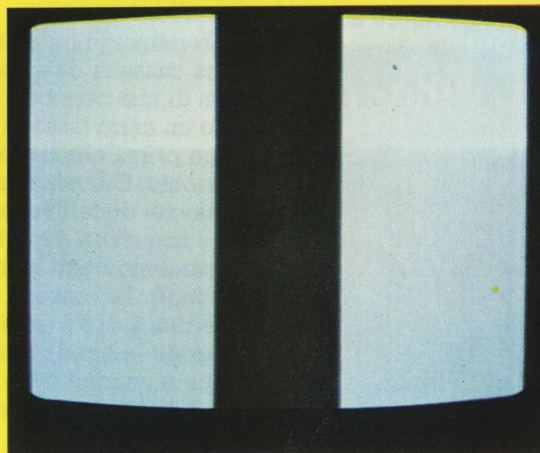
Per una spiegazione dettagliata di come funziona un gioco multiload guardate nella rubrica "A Che Gioco Giochiamo?" di

# COME CARICARE I GIOCHI SUL VCS

Le procedure di caricamento sono semplicissime. Per i nostri fedeli lettori, ormai esperti nel funzionamento di qualunque aggeggio elettronico, sarà un giochetto da bambini eseguire le operazioni necessarie. Ma anche gli altri, ovviamente meno informati ed esperti visto che non leggono VG, non avranno problemi a caricare i giochi. Ecco come fare:

A VCS spento, inserite il Supercharger nella fessura destinata alle cartucce e collegate la spina del cavetto alla presa cuffia/monitor del registratore.

Accendete il televisore: sullo schermo appariranno le scritte REWIND TAPE, PRESS PLAY. Inserite la cassetta nel registratore e regolate il tono e il volume del registratore al massimo o comunque su un livello alto.

Premete il tasto Rewind del registratore e aspettate che il nastro si sia riavvolto del tutto. Premete il tasto Play: dopo pochi secondi sentirete il suono del programma che sta caricandosi sul Supercharger e vedrete delle barre azzurre riempire lo schermo partendo dai bordi laterali dello stesso. Quando le barre riempiranno completamente lo schermo apparirà la scritta STOP TAPE.

Fermate il nastro e sullo schermo apparirà l'immagine del gioco caricato. A questo punto premete il commutatore GAME START del VCS e cominciate la vostra partita.

***Ecco come si presenta lo schermo durante la fase di caricamento del programma.***

# LA STORIA DELLA STARPATH

La Starpath fu fondata nel giugno 1981. Allora si chiamava Arcadia Corporation. I fondatori furono Alan Bauley (Presidente), Robert Brown (Vicepresidente Ricerca & Sviluppo) e Craig Nelson (Vicepresidente). La sede della società era un ufficio ad una sola stanza nella cittadina di Livermore in California.

In pochi mesi, dopo aver ricevuto un finanziamento di 60C mila dollari, la società si trasferì a Santa Clara per continuare il lavoro di sviluppo del Supercharger, nato dalla fertile mente di Brown.

Il Supercharger e i primi quattro giochi Starpath furono presentati agli operatori del settore nel giugno 1982 al Consumer Electronics Show di Chicago.

Nell'Ottobre 1982, la società cambiò nome e divenne Starpath Corporation. A quel punto il numero di dipendenti si era decuplicato e di questi circa un terzo era impiegato nel supporto tecnico e nel reparto Sviluppo & Ricerca.

questo mese: troverete la recensione di "Escape from the Mindmaster".

Intanto ecco alcuni accenni sul gioco che è inserito nella confezione del Supercharger, Planet Patrol.

Planet Patrol è un gioco spaziale della migliore tradizione. Simile in concetto e struttura agli ormai classici Star Raiders e Starmaster, Planet Patrol si differenzia da questi per l'alta risoluzione dello schermo e per la difficoltà del gioco.

Anche qui vi sono due schermi: uno rappresenta la mappa dei settori e permette al giocatore di passare attraverso l'iperspazio da un settore all'altro della galassia e di sapere cosa lo aspetta in ciascun settore. L'altro schermo è lo schermo di combattimento e presenta la soggettiva dello spazio vista dalla cabina di comando. Questo schermo dispone di un pannello indicatore che tiene informato il giocatore dello stato delle apparecchiature di bordo comprendente un indicatore di allarme, un indicatore di distanza, uno schermo radar, un indicatore dello stato delle torpedo, un indicatore della riserva d'energia e un indicatore del costo energetico del trasferimento nell'iperspazio.

È tutto quello che vi può servire nello spazio e anche qualcosa di più. Il gioco è estremamente impegnativo e vi assicuriamo che per diventare "Hero Level A" (il massimo riconoscimento) nella versione per esperti dovrete sudare parecchio e dimostrare di essere dei veri "lupi di spazio". Planet Patrol è indubbiamente uno dei più bei giochi spaziali mai prodotti per il VCS. Insomma, è un omaggio graditissimo che esemplifica magnificamente le possibilità del Supercharger.

Detto ciò, non resta che aspettare fiduciosi i prossimi giochi Starpath convinti che se i suoi game designer riusciranno a sfruttare a fondo le caratteristiche di questo "buffer di memoria" ne vedremo delle belle.

# DI FRONTE AL FATTO COMPUTER

Il mondo dell'home computing ha subito una scossa di terremoto, causata dal cosiddetto Crollo dei Prezzi: alla riapertura del mercato, in settembre, le ditte che operano nel settore hanno fatto i loro piani e i loro programmi, hanno studiato l'andamento e i risultati delle loro vendite ora che la stagione '82-'83 è definitivamente conclusa, e da tutto ciò hanno tratto come conseguenza che esiste la possibilità di ridurre drasticamente i prezzi dei computer. Ecco lo ZX 81 a 99.000 lire, ecco lo Spectrum 16k a 300.000, ecco il Commodore 64 a 625.000, il VIC 20 che te lo porti a casa con 330.000 lire, il TI, beh la Texas forse è stata quella che ha iniziato, perché a 390.000 il suo c'era già da un bel po'. Ma nel mercato ci sono anche altre novità: il software disponibile per gli home computer è raddoppiato in numero di titoli disponibili. È un fatto di enorme importanza, che segnala una situazione di raggiunta maturità.

È stato evitato il rischio che gli appetiti commerciali spingessero un grande numero di aziende a mettere in onda un proprio home computer, naturalmente incompatibile con gli altri: il risultato di ciò sarebbe stato l'assoluto predominio dell'hardware sul software, perché tanti sistemi diversi scoraggiano le aziende a produrre molti programmi.

Una situazione di questo genere sarebbe esattamente il contrario della situazione ideale, quella cioè che un ridotto numero di computer, pochi e validi, dispongano di una grande varietà di programmi. È avvenuto proprio questo, anche a prezzo di qualche delusione: la Mattel ha rinunciato al suo Acquarius, mentre la commercializzazione di altre macchine è stata per il momento rinviata. Ricordiamo che l'anno scorso la Commodore rinunciò all'importazione del Max, un home che avrebbe ostacolato lo sviluppo del sistema VIC 20, che invece si arricchisce di programmi e periferiche.

Prezzi molto più accessibili e tanti programmi, in una situazione di macchine caratterizzata da un numero ridotto di sistemi differenziati nelle caratteristiche e nelle vocazioni, con zone di sovrapposizione limitate a quel tanto che basta per tenere viva la concorrenza e quindi la ricerca della competitività.

Dal punto di vista dell'utente, ed è l'unico punto di vista che vogliamo qui prendere in considerazione, si tratta di una situazione di mercato paradisiaca.

# MISTERY DISC

ATTUALITÀ

Giallisti attenzione! La tecnologia del videodisco a lettura laser, combinata con un'ottima idea, ha permesso la creazione di una nuova categoria di gioco sfruttata per ora solo dalla Vidmax che ha prodotto il suo primo Mystery Disc: "Murder, Anyone?".

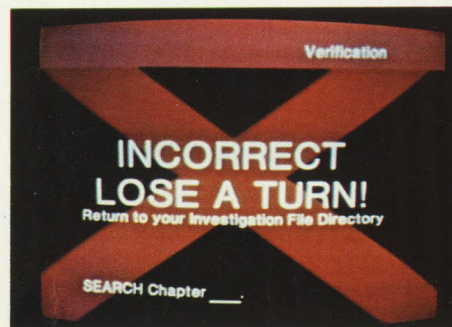
Diciamo subito che una delle principali caratteristiche dei videodischi è quella di essere interattivi, di permettere cioè una lettura non solo sequenziale come nel videotape, ma di saltare da un punto all'altro della storia quasi in tempo reale. Appena inserito il Mystery Disc nel suo lettore, compaiono i titoli di testa come in ogni telefilm e subito dopo ci troviamo all'interno di una ricca casa anni '30.

È ora di cena e a capo della lunga tavolata siede il finanziere Derrick Reardon. Sta annunciando che intende cambiare il suo testamento la mattina successiva, una notizia che fa andare di traverso la minestra a più di un commensale. Poi Reardon si alza, si ritira nella sua stanza ed è lì che verrà trovato il giorno dopo. Morto, ovviamente.

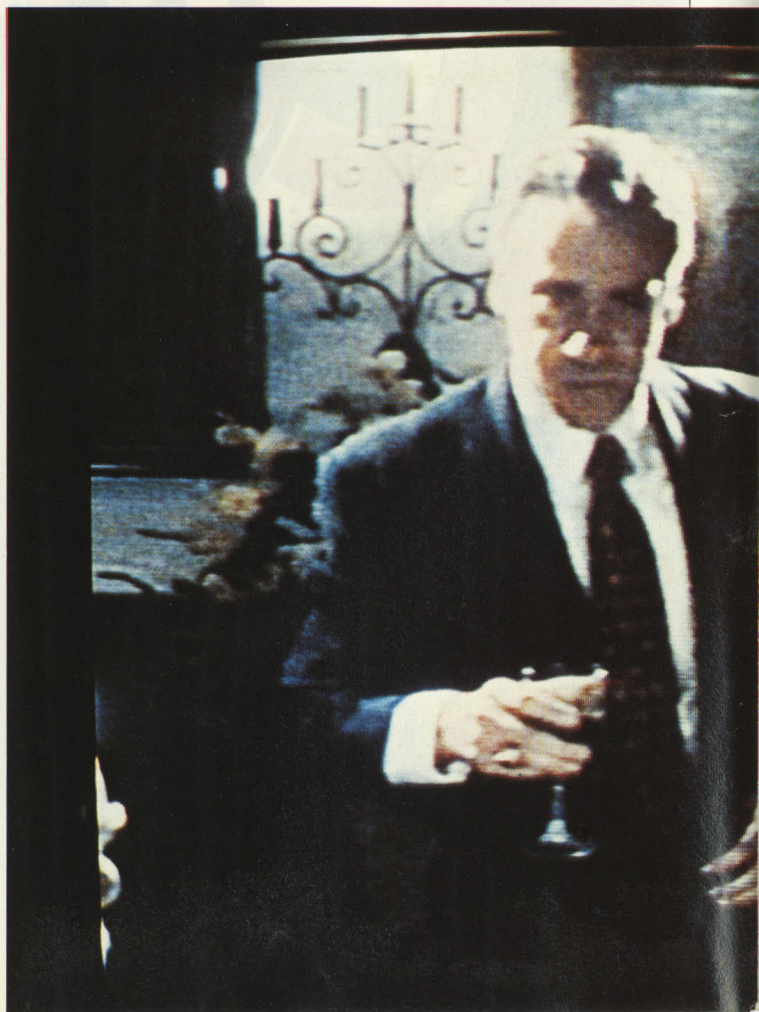
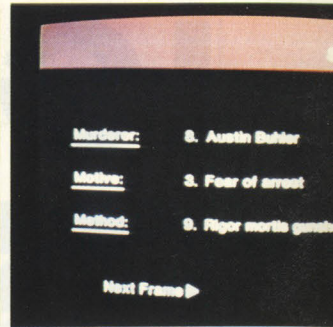
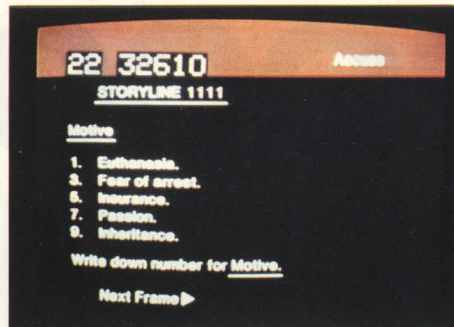
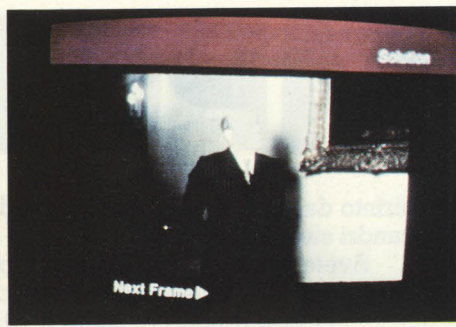
A questo punto sullo schermo appare l'invito ai giocatori (da 2 a 6) di scegliere il percorso 1 oppure quello 2 e le relative piste audio. Fatta la scelta (poniamo la 1), il telefilm prosegue con l'ingresso in casa Reardon di Stew Cavanaugh, investigatore privato.

La polizia, chiamata di prima mattina, ha classificato il fatto come suicidio, ma il "private eye" non è convinto affatto. Inizia così la vera indagine secondo il più classico dei canoni: c'è la segretaria del detective, ovviamente bruttarella, nubile e innamorata di Stew; c'è la moglie del morto, troppo giovane e troppo bella; un fratello pecora nera play boy e giocatore, la avvenente segretaria del finanziere che più tardi si scoprirà incinta (ma di chi?) e il maggiordomo, immancabile in ogni giallo che si rispetti. Al momento dell'omicidio c'erano in casa otto persone e il detective sembra deciso a scovare l'assassino tra di loro.

Durante lo svolgimento dell'indagine, tutta ambientata nella dimora del caro estinto, ci sono altri tre punti nei quali la storia si ferma e il disco ci chiede quale percorso vogliamo scegliere. Con la logica degna degli appassionati di computer quali siete, avrete facilmente indovinato che il Mystery Disc contiene 16 storie diverse: quante sono infatti le combinazioni possibili di 1 e 2 in un numero a quattro cifre? Le possibilità però di interagire con il disco scegliendo ogni volta una storia diversa non si esauriscono qui.

Il bello avviene alla fine del telefilm che abbiamo impostato: ora tocca scoprire il colpevole, il metodo che ha usato per uccidere e i motivi che lo hanno spinto a farlo. Sembra facile!

Lo schermo ci mostra tre diverse "videate" con un menù di indizi che possiamo andare a verificare: cosa c'è per esempio nel cestino della carta straccia (segue foto del medesimo dove appare una bustina medicinale stracciata con tracce di acido cianidrico), cosa sta scritto sul telegramma ricevuto dal morto la sera precedente, il referto medico legale, una pagina strappata da un'agenda del finanziere e così via.

In tutto una quindicina di indizi più quattro chiamati "Desperation!". Questi vanno richiesti solo nel caso (frequente) che arrivati a questo punto non si sia capito ancora niente e segnalano quei particolari certamente essenziali alla soluzione del giallo. E ora la scena madre, l'atto di accusa.

Quello dei concorrenti che per primo è certo di saper bene chi mandare sulla sedia elettrica (e perché) compone sul telecomando il numero che corrisponde al maggiore sospettato, quello del metodo usato per uccidere e quello del movente. Se la risposta è esatta il

gioco finisce, il vincitore viene da tutti riconosciuto come il detective dell'anno e gli altri possono cercare di rifarsi in una delle altre 15 storie. In caso contrario l'avventato investigatore vede sullo schermo una croce arancione e la scritta: "Incorrect. You lose your next turn."

Come avrete capito si tratta di un gioco elettronico completamente diverso da quanto si era visto finora, una vera ghiottoneria per tutti gli appassionati di Spillane, Agatha Christie e compagni. Unici requisiti richiesti: possedere un lettore di videodischi e conoscere bene l'inglese, anzi, l'americano. Tutti sanno che i detectives non studiano a Oxford e Stew Cavanaugh proviene dai bassifondi di New York, come si capisce facilmente dalla cravatta e dalla parlata.

"Murder, anyone?" ha un unico grosso neo: alcuni documenti che potrebbero essere indizi fondamentali sono scritti talmente in piccolo da risultare illeggibili anche sul miglior televisore. Speriamo che il secondo Mystery Disc, "Many roads to murder", atteso in America per Natale al prezzo di $ 29.95, ne tenga conto poiché la lente d'ingrandimento va benissimo per le impronte digitali ma sui pixels serve proprio a poco.

*MARCO GATTI*

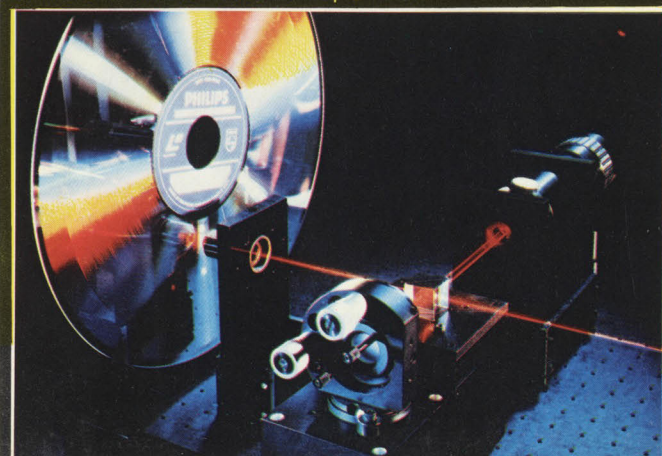
*Il videodisco è un sistema di lettura elettronico delle immagini e dei suoni. Le informazioni però, a differenza di quelle contenute in un videotape, vengono lette e trasformate in suoni e immagini attraverso un raggio laser che traduce la sequenza di segnali positivi o neutri rappresentati sul disco da una superficie piana o incava.*

*Ne deriva la principale caratteristica del videodisco, e cioè l'accesso casuale a un qualunque punto del tracciato in tempo quasi reale.*

*Il sistema di registrazione ha un costo nettamente inferiore a quello tradizionale, ma prima di una diffusione di massa del sistema è necessario che i maggiori produttori si accordino su uno standard.*

*Il videodisco, molto simile ai nuovi compact-disc musicali tranne che nelle dimensioni (12 pollici di diametro), contiene fino a 1 ora di registrazione per facciata. In più il videodisco ha il vantaggio non indifferente dell'eternità (si fa per dire) dato che non esiste frazione sulla superficie impressionata e polvere o ditate non possono intaccarlo.*

*Per ora il costo di un lettore di videodischi è già sceso intorno ai 300 dollari, ma le previsioni sono di un'ulteriore riduzione dei prezzi.*

*Stando agli esperti del settore, in un prossimo futuro dovrebbe essere proprio questo il sistema video-audio domestico a basso costo, anche si parla già di nuove meraviglie: la Sony per esempio sta facendo ricerche su un sistema di registrazione in olografia (un sistema di proiezione di immagini tridimensionali nello spazio), mentre la Hitachi sta lavorando a un videodisco olografico a 12 pollici.*

# I GIOCOMPUTER

## SPECTRUM DELLE MIE BRAME...

Spectristi, gioìte! Sì, perché lo Spectrum a questo punto della storia (la breve ma intensa storia dell'home computing) è uno degli home più softwarizzati del mondo. C'è software di ogni genere, dalla cassetta che vi permette di scrivere sul video a 64 colonne, al linguaggio Pascal, al simulatore di volo, al videogame diciamo così tradizionale.

Abbiamo iniziato a provarne un po', anche se sottrarre tempo alla nostra beneamata programmazione ci è costato un po' di sacrificio.

## LABIRINTO 3D

Prodotto dalla ZX USER'S CLUB di Milano per la Rebit Computer, questo programma è una versione molto bella di altri games che girano sulle consolle VCS.

Il gioco consiste nel guardare per breve tempo la pianta di un labirinto, per ritrovarsi poi davanti alla sua soglia avendone una visione tridimensionale e sul proprio piano. Ricordandovi la pianta, dovete decidere la direzione in cui avanzare, e ogni volta vi si presenterà davanti la conseguente visione prospettica di muri, quinte e passaggi: logicamente lo scopo del gioco è quello di uscire dal labirinto nel minor numero di passi.

Se andate a sbattere contro un muro sarete sbeffeggati ("CRANIATA" lampeggerà sul video), se per caso imbroccherete con sicumera la... via d'entrata sarete avvertiti e dovrete ricominciare da capo.

Naturalmente il computer vi può anche aiutare, e potete chiedere aiuto. In questo caso rivedrete il labirinto dall'alto, e quell'omino sperduto nei suoi meandri siete proprio voi.

Avete anche una possibilità in più, che è quella di farvi mostrare il cammino che avete compiuto finora: in questo modo vi renderete conto degli errori commessi, e dei giri viziosi intrapresi inutilmente.

Il servizio però non è gratis e avrà un costo in termini di sottrazione di punteggio.

Il punteggio vi sarà comunicato al termine, e cioé quando, e se, uscirete dal labirinto. Anche in quel caso potrete rivedere il vostro percorso, questa volta però... "a" gratis.

Il punteggio tiene conto della difficoltà del percorso: infatti all'inizio del gioco avrete potuto determinare voi le dimensioni del labirinto, e quindi la sua complessità.

Se volete ingaggiarvi in una gara con qualche amico, c'è la possibilità di giocare più volte con lo stesso labirinto, in modo da confrontarsi ad armi pari, purché il secondo giocatore non vi sbirci durante la vostra partita, facendo tesoro delle vostre sventure.

In questo gioco non si può parlare di strategia: ce n'è una sola, e cioé quella di guardare attentamente il labirinto nel breve tempo messo a disposizione, tracciando idealmente il percorso in termini di passi e orientamenti. Non avete assolutamente il tempo di prendere appunti scritti, e dovete tenervi tutto a mente.

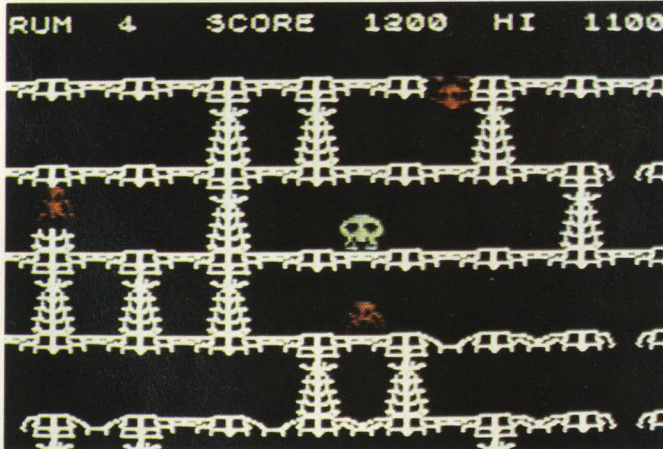
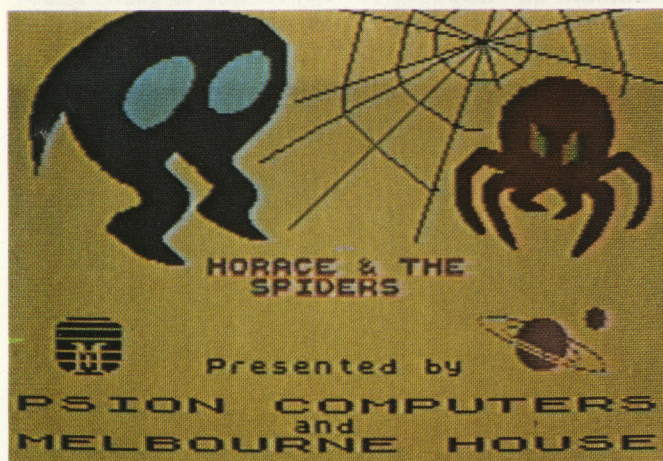
**Conclusioni**: bel gioco, ben realizzato graficamente, congegnato in modo ineccepibile sul piano delle opzioni e delle possibilità. La grafica dello Spectrum potrebbe fare di più, ma l'essenzialità del disegno qui è funzionale a un'immediata interpretazione della tridimensionalità. Inoltre una maggiore complessità grafica rischierebbe di rendere insufficienti i 16 k, e quindi di limitare l'impiego della cassetta ai soli possessori di 48 k.

## HORACE & THE SPIDERS

Fa parte della dotazione primaria dello Spectrum tutta la serie di games centrati sul simpatico e buffo

personaggio Orazio, specie di strana creatura dai grandi occhi. In questa cassetta Orazio percorre un viottolo in montagna, di notte, al chiar di luna. Sulla sua strada trova dei ragni, che deve saltare, e un gradino contro il quale è bene che non inciampi.

Superato il gradino, e l'eventuale ragno che si trova al di là di esso, lo schermo cambia ed Orazio si trova sull'orlo di un precipizio che può passare solo utilizzando le tele di alcuni ragni come liane. Il meccanismo per appendersi è del tipo rincorsa e salto, ma la rincorsa è molto breve e l'operazione presenta una difficoltà in più rispetto al primo schermo.

Non appena si aggrappa all'elasticissimo filo del ragno, quest'ultimo incomincia a rimangiarselo e quindi il povero Orazio deve spiccare un altro salto e afferrare il filo del ragno successivo prima che il ragno si sia

mangiato tutto, filo e Orazio. La cosa si ripete verso il terzo ragno e solo quando quest'ultimo si troverà sopra la terraferma Orazio potrà finalmente lasciarsi andare atterrando senza rischi e riprendendo il cammino.

Cambia schermo, e qui ci troviamo in una tipica situazione di gioco di risalita, tipo Donkey per intenderci: a differenza dei due quadri precedenti, qui la grafica è molto curata. Ci sono sempre i soliti ragni, e Orazio si trova proprio all'interno di una complicata tela: saltando sulle sue maglie pratica degli sfondamenti, i ragni cercano gli sfondamenti e vi si infilano per ripristinare la tela; allora Orazio salta sopra il ragno, momentaneamente sistemato a mo' di ponticello, e pesticciandolo lo distrugge.

Orazio (cioé voi) deve scegliere con cura i luoghi in cui preparare le sue trappole: devono infatti trovarsi in prossimità dei ragni, affinché sia più probabile che essi vi si infilino dentro.

Al contempo avvicinarsi ai ragni è rischioso, perché un qualsiasi incrocio Orazio-Ragno al di fuori dei buchi vi fa perdere una vita di Orazio, che ne ha cinque.

Se poi esattamente in corrispondenza del vostro buco-trappola ce n'è un altro al piano inferiore, il ragno andrà a sistemarsi nel buco inferiore, lasciandovi di stucco.

Inutile poi dire che il ragno nella trappola ci resta pochissimo tempo, e quindi voi dovrete fare molto in fretta a coglierlo in flagrante.

Al termine del quinto Orazio la partita è finita e voi andate a vedere il vostro punteggio.

**Conclusioni**. Horace è sempre molto simpatico, il che rende improbabile parteggiare per i ragni. La grafica del primo schermo è forse troppo stilizzata, e migliora nel secondo schermo. Al terzo schermo applausi a scena aperta.

Il gioco è impegnativo, è difficile che venga a noia. I comandi sulla tastiera sono disposti con buona ergonomia, anche se non è infrequente "perderli": allenatevi dunque a un'impostazione di mani che poi non deve mutare quando avete gli occhi fissi al video.

## SINCLARISTI, C'È IL SINCLUB

*Non abbiamo mai approfondito insieme l'argomento dei Club, ossia il fenomeno dell'associazionismo. Lo facciamo, e scegliamo la "stanza dello Spectrum", in quanto proprio attorno al Sinclair si è sviluppato il più spettacolare fenomeno sistema di Club in Europa. L'Italia non fa eccezione, quanto a numero di Sinclair Club, perché a una stima approssimata, si può dire che ne esistono almeno un centinaio, tutti nati spontaneamente, e non pochi di essi hanno dimensioni ragguardevoli. Il Sinclair Club di Bologna, per esempio, che ha sede a Imola, conta più di 200 soci, e la sua sfera d'influenza si spinge ben oltre i confini della provincia.*

*Tanti Club producono una quantità considerevole di software, idee, applicazioni. Perché non tentare una sorta di unificazione degli sforzi?*

*Con questa considerazione di base è nato Sinclub, una sorta di Federazione libera di tutti i Club che hanno voglia di aderire. E una trentina di Club hanno già aderito, non solo, ma Sinclub ha dimostrato di costituire anche una forza trainante per la creazione di nuovi Sinclair Club: infatti è dotato di un bollettino che si diffonde a livello nazionale attraverso la ben nota rivitsa di elettronica hobbystica "Sperimentare", e su questo bollettino oltre ai programmi, alle idee, alle notizie sul software, c'è anche pubblicato l'elenco dei Sinclaristi Solitati, ossia quelli che vorrebbero fare un Club: un po' come i piccoli annunci dei vendo-compro. Uno va a vedere se ce n'è altri nella sua zona, si telefonano, si conoscono... e il Club è fatto.*

*Perché vi abbiamo raccontato tutto questo?*

*In primo luogo perché è un argomento alme-*

*no altrettanto importante di un buon programma o di una nuova periferica, giacché una buona attività associativa è in grado di potenziare il vostro computer quanto e più di un'espansione di memoria; in secondo luogo perché, a mo' di esempio, vi facciamo vedere qualcosa che è stato proposto e progettato dal Sinclair Club di Imola: a riprova del fatto che l'unione fa la forza, e che a mettersi insieme, a scambiarsi idee e esperienze, a vivere una vita "sociale" si finisce col combinare di più e meglio.*

## *VOYAGER 51*

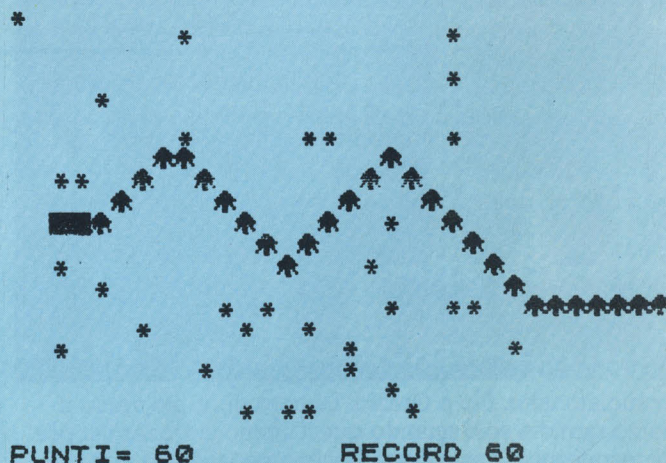
*È un programma che occupa poca memoria, circa 2kbyte, e produce un semplice e divertente videogame che mette a dura prova i riflessi del giocatore: guidando la sua astronave, la Voyager 51, con i tasti 6 e 7 bisogna evitare di andare a sbattere contro le stelle (e, si sa, l'Universo ne è pieno) in modo da proseguire verso nuovi mondi. Le videate sono ottenute da stampante, anziché fotografate dallo schermo, e quindi non è qui possibile vedere i colori.*

*Commenta Luigi Mongardi, che all'interno del Club ricopre nientemeno che la carica di Responsabile dello Spectrum: "Ovviamente non è tutto quello che si può fare con lo Spectrum, ma solo la centesima parte, o forse meno, delle sue immense capacità. Si pensi ai giochi disponibili su cassetta e programmati in linguaggio macchina anziché BASIC, i quali superano le caratteristiche della media dei Videogiochi da Bar".*

*Vero è che poi questi restano comunque molto attraenti soprattutto per via del monitor.*

*Ah, quasi dimenticavo: qualche giorno fa ho provato a collegare lo Spectrum a un monitor Sony Profeel: spettacolare! Non sapevo, io stesso, che lo Spectrum avesse dei colori così belli, e, finalmente, l'alta risoluzione si poteva apprezzare al 100%. Peccato che quel monitor costi circa come 4 Spectrum!*

```
   0>REM © Mongardi Luigi
           Via Prov.Selice 16/c
           40026 Imola ( BO )
         © SINCLAIR CLUB
           Via Molino Vecchio 10
/F         40026 Imola ( BO )
         © Da Una idea di TIM RO
GERS
   6 CLS : LET sc=0: CLS : PRINT
 "Lo scopo del gioco
  consiste nell'attraversare
  lo schermo da destra a sinistr
a senza investire i pianeti."''"
6=Giu'"''"7=Su"''"Premi un tasto
per continuare": PAUSE 0: CLS
   7 FOR t=0 TO 7: READ a
   8 POKE USR "p"+t,a: NEXT t
   9 DATA 24,60,126,255,126,90,1
53,24
  10 LET b=1
  30 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LS
  40 FOR a=1 TO 35
  50 PRINT AT INT (RND*22),INT (
RND*25); INK 4;"*"
  55 NEXT a
  60 LET p=INT (RND*21)
  70 FOR a=31 TO 0 STEP -1
  80 PRINT AT p,a;"♠"
  90 IF ATTR (p,a-1)=4 THEN GO T
O 160
 110 LET p=p+(INKEY$="6")-(INKEY
$="7")
 115 IF p>21 THEN LET p=21
 120 LET b=b+1
 121 BEEP .05,40
 130 NEXT a
 140 FOR g=1 TO 20: NEXT g
 150 CLS : GO TO 40
 160 FOR s=1 TO 10
 165 BEEP .1,s
 170 PRINT AT p,a-2; INK 0;"██"
 180 BEEP .1,10-s
 190 PRINT AT p,a-2; INK 7;"██"
 200 NEXT s
 210 FOR g=1 TO 100: NEXT g
 215 IF b>sc THEN LET sc=b
 240 PRINT AT 21,0; FLASH 1; PAP
ER 1; INK 9;"PUNTI= ";b, FLASH 1
; PAPER 2; INK 9;"RECORD ";sc
1000 BEEP 1,20: PAUSE 1000: PAUS
E 0: CLS : RESTORE : GO TO 2
9998 SAVE "Voyager 51" LINE 0
```

Si puo' aumentare la velocita'
del gioco diminuendo il BEEP
alla linea 121 e renderlo
piu' difficile aumentando
il ciclo FOR/NEXT alla linea 40.

PUNTI= 60 RECORD 60

ZX81

# TRA LE FAUCI DI UN'ANTICA BELVA

## TIRANNOSAURO

| COMPUTER | NOME | RAM | JOYS. | PREZZO |
|---|---|---|---|---|
| ZX 81 | TIRANNOSAURO | 16 K | NO | L. 18.000 |

A memoria d'uomo il primo pazzo scriteriato ad avere affrontato un labirinto si chiamava Teséo: si trattava di un fantastico personaggio della mitologia greca andato a sfidare un mostruoso essere dalla testa taurina che si cibava di giovani vergini (poverine, hanno sempre fatto una brutta fine) e dimorava in uno strano luogo fatto di cunicoli, corridoi, vicoli ciechi e strettoie, da lui conosciute alla perfezione ma assai frastornante per un incauto visitatore.

Era il primo labirinto della storia e il nostro giovane prode, armato di belle intenzioni e soprattutto di una matassa di filo fornitagli provvidenzialmente dalla bella di turno (Arianna), riuscì a venirne a capo in breve tempo uccidendo il Minotauro (così si chiamava il mostro) e ritornando lesto all'uscita grazie al recupero del filo precedentemente sbrogliato durante il percorso di andata.

Da quei remotissimi giorni fino ad ora il labirinto aveva perso progressivamente tutto il magico fascino di cui disponeva, relegato com'era ultimamente tra i futili passatempi casalinghi delle riviste di enigmistica.

Ci voleva l'avvento dei computers per fare ritornare prepotentemente alla ribalta il perfido rompicapo ad una sola uscita e dobbiamo dire grazie a loro, e soprattutto alle migliaia di labirinti computerizzati che ne sono nati sulla scia, se oggi possiamo ancora gustare in pieno la sua grande forza potenziale: probabilmente, tra qualche centinaio di anni, insieme al mitico labirinto di Tesèo, i futuri giovani studenti saranno obbligati a studiare anche gli schemi per risolvere quello di Pac-Man!

Ritornando a noi e, in particolare, a questo programma per lo ZX, siamo dinanzi ad uno sviluppo del concetto talmente eccezionale da lasciare stupefatti: tridimensionalità perfetta, grafica accuratissima e giocabilità istantanea non sono che alcuni degli ingredienti di questa cassetta che, credeteci, vi divertirà fino alla morte... tra le fauci del Tirannosauro, naturalmente, perché è ben difficile sfuggire alle ire della ferocissima bestiaccia preistorica racchiusa insieme a voi per qualche malefico sortilegio in uno dei più spietati labirinti mai studiati da quei mattacchioni che sono i programmatori di computers.

### IL GIOCO

Il programma si lancia automaticamente e, dopo che avrete sbrigato una formalità di inizio assai gustosa e divertente, vi chiese di impostare la velocità di gioco, che può variare da 0 (lento) a 5 (blits).

Inutile dirvi quale tasto selezionare per cominciare, giacché ai livelli più elevati la bestia è capace di fiutarvi (ucci, ucci!) anche a considerevole ditsanza e vi acchiappa in un battibaleno.

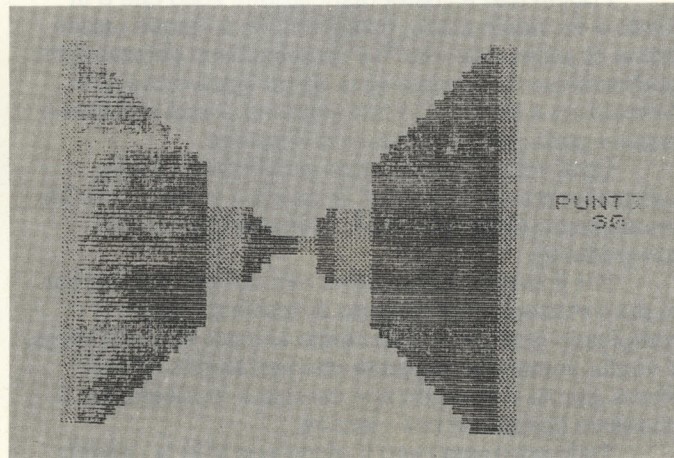
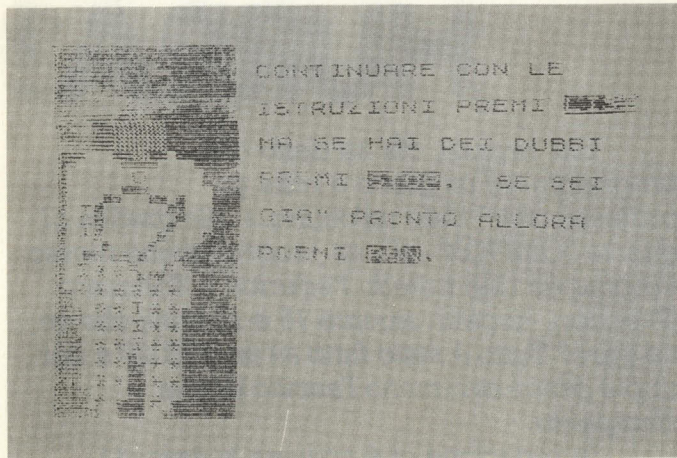
Successivamente compariranno le istruzioni, che vi daranno subito un assaggio della bellezza di questo lavoro: un buffissimo omino appare sul terzo sinistro dello schermo, mentre sul resto del viseo scorrono le regole del gioco dal basso verso l'alto.

Terminato l'indottrinamento il simpatico personaggio si inchina, togliendosi il cappello per salutare la vostra avventura.

A questo punto potrete chiedere nuove istruzioni con *LIST* oppure partire immediatamente con il classico *RUN*.

Sul video appare anche la possibilità di digitare *STOP* in caso si abbiano dei fantomatici dubbi, ma vi consigliamo di non provarci nemmeno in questo frangente se non vorrete perdere altri tre minuti per... ricaricare il programma, dal momento che tale istruzione lo autodistrugge.

E ora cominciamo per davvero. Fig. 1

La prima cosa che balza agli occhi è la

spettacolare visione di un corridoio del labirinto in perfetta e spettacolare tridimensionalità: le pareti grigie e nere, le aperture di altre vie, tutto è fatto in modo da rendere al massimo l'idea che vi troviate realmente e soprattutto fisicamente al suo interno.

Non ci sono vostri rappresentanti sul video e tutto ciò che potrete vedere sarà esattamente quello che i vostri occhi percepiscono.

Poco più sotto al teatro dell'azione appariranno alcune sottilissime scritte sulla posizione del mostro in quel momento: già, perché non dovete dimenticarvi che avrete sempre a che fare con lui, il terribile e ferocissimo re di quell'oscuro luogo (il TYRANNOSAURUS REX appunto), ansioso di spalancare la sua boccaccia per permettervi di osservare quanto sia capiente il suo stomaco.

Sullo schermo potrete essere continuamente informati con dei rassicuranti "TUTTO TACE" e con degli inquietanti "RUMORE DI PASSI", "ORA VENGO A PRENDERTI", "TI HO VISTO" ed altre amenità di questo tipo.

Scopo del gioco è di totalizzare più punti possibile e contemporaneamente di guadagnare l'uscita.

I punti si totalizzano unicamente sfidando il mostro in uno spietato gioco simile a quello del gatto col topo, in cui naturalmente la parte del roditore spetta a voi: si tratta di sbeffeggiare continuamente la bestiaccia, avvicinandosi il più possibile ad essa senza farsi acchiappare.

Più sarete vicini, più guadagnerete punti, ma l'operazione è tutt'altro che facile e imperlerà di sudore la vostra fronte corrucciata: per riuscirci dovrete soprattutto essere assai abili con i comandi.

Il vostro movimento è gestito da tre dei quattro testi cursore (5-sinistra/8-destra/7-avanti): ogni pressione consentirà lo spostamento di uno "scatto" all'interno del labirinto, ma per andare nella direzione opposta a quella in cui siete rivolti dovrete anzitutto girarvi su voi stessi con le frecce laterali, giacché non è possibile utilizzare il tasto 9 cui avrebbe corrisposto un ipotetico "indietro".

Riassumendo si tratta di applicare alla perfezione la arcinota tattica di "mordere e fuggire", di farvi vedere e poi scappare insomma, e non è facile, credete, parecchie volte la carie dei denti del Rex.

Secondo problema è di guadagnare l'uscita, ma come trovarla?

I pochi dati a vostra disposizione sono che è in fondo a un vicolo cieco, è visibile fino a cinque mosse prima di arrivarci e che "lui" la custodisce gelosamente: graficamente è rappresentata da un muro di riquadri concentrici a lampeggio intermittente e sarà sufficiente raggiungerla per completare la missione.

Ogni volta che terminate un labirinto verrete automaticamente catapultati in un altro e ritroverete un tirannosauro molto più "INC..." (testuali parole del programma).

Per il resto dovrete cavarvela da soli, perché non ci sono strategie che tengano di fronte a questo rompicapo così pericolosamente abitato: se avete tempo e voglia comunque sappiate che nell'ambito di una stessa partita il labirinto non cambia e teoricamente è possibile costruirne una piantina.

Tutto sommato però il gioco non vale la candela poiché ogni volta che ricaricherete il programma ripartirete anche da posizioni diverse come pure diverso sarà lo schema da seguire.

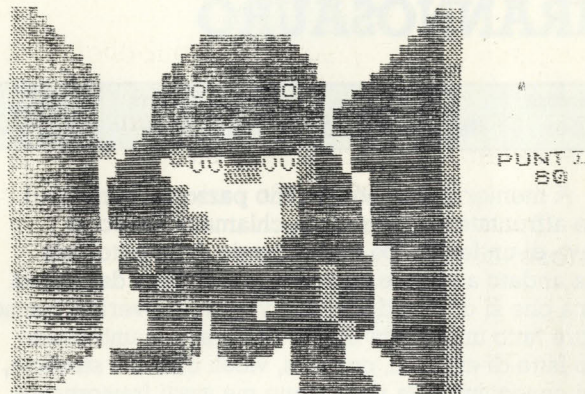
Da un punto di vista strettamente tecnico la figura del sauro è veramente eccezionale: osservatelo mentre si avvicina minaccioso a grandi passi e non potrete non restare meravigliati come lo siamo stati noi! Ecco, restate così, imbambolati per qualche frazione di secondo e... già sapete come andrà a finire.

**CONCLUDENDO**

**Fig. 3 Se volete farvi un bel regalo questa ci sembra l'occasione buona, perché TIRANNOSAURO è stato studiato per sfruttare al massimo (ma esiste tale limite?) le possibilità del piccolo SINCLAIR.**

**Sulle amenità di questa cassetta già ci siamo intrattenuti e non ci resta che aggiungere che il programma è bello da vedere e soprattutto da giocare, due qualità che raramente riescono ad accoppiarsi così bene in un videogame.**

**In bocca al mostro, dunque!**

# VIC, VIC, HURRÀ!

*Ehi, ragazzi, chi ha detto che programmare un gioco è roba da professionisti? Date un'occhiata alla grafica di questo "ORIGON – 2", un programmone messo insieme da due fratelli, Federico e Tommaso Guerrieri, rispettivamente 15 e 16 anni: che ve ne pare? Tutto è stato fatto su un VIC-20 e per di più senza nemmeno l'ausilio di una stampante.*

*In redazione ci è arrivata la cassetta,*

*accompagnata dalle regole che pubblichiamo qui sotto. L'abbiamo fatta girare e – meraviglia! – quasi non credevamo ai nostri occhi: il gioco non solo funziona e ci ha fatto stare alzati fino alle tre di notte impegnati a raccattare diamanti nello spazio della galassia Strong, ma è pure spiritoso, ben congegnato e soprattutto bello. Per gli eroici programmatori la pubblicazione in bella mostra del loro lavoro: bravi, ve la siete proprio meritata.*

*Se qualcuno di voi sa fare altrettanto (o di meglio, o di peggio, non importa) ci mandi la cassetta in tutta fretta: se il gioco è valido lo pubblicheremo nel suo spazio naturale, e cioè in una delle rubriche del GIOCOMPUTER dedicate a VIC, SPECTRUM, TEXAS o ATARI.*

*Ora bando alle ciance: tutti alla tastiera!*

# ORIGON-2

Memoria richiesta: 8K RAM

## SCOPO DEL GIOCO

Siamo a bordo dell'astronave Origon-2, nella galassia Strong, e siamo alla ricerca di diamanti, necessari per compiere la missione.

Abbiamo un tempo massimo di 6 anni spaziali, che per fortuna corrispondono a sei minuti terrestri.

Se non riusciamo a impossessarci di almeno 7 diamanti entro i sei anni (6 minuti), la nostra missione è fallita.

## COMANDI

I 4 comandi per muoversi nelle 4 direzioni sono rappresentati dai tasti di funzione, posti sulla destra del VIC.
f1 = Nord
f3 = Est
f5 = Ovest
f7 = Sud

A prima vista possono sembrare complicati ma una volta presa l'abitudine risulteranno estremamente funzionali. Esiste anche l'*iperspazio*, che entra in azione premendo il tasto " ↑ ", posto anch'esso sulla destra della tastiera. Esso risulta molto utile in diverse occasioni, poiché fa apparire l'astronave in un punto casuale dello schermo. Attenti però a non cadere sugli asteroidi!

## SCHERMO

Sullo schermo è rappresentata la mappa della galassia Strong, con i diversi pianeti, asteroidi, astronavi aliene e, sulla destra, l'enorme pianeta alieno, costellato di città aliene e con al centro (idealmente, ma in realtà sull'estrema destra del teleschermo), la base aliena, contornata di territorio di difesa. Nella parte bassa dello schermo, si trova il "pannello strumenti", con le informazioni indispensabili per la missione (tempo, unità laser, diamanti e danni all'astronave).

## DANNI, DIAMANTI, UNITÀ LASER

All'inizio di ogni missione si hanno a disposizione 150 unità laser. Sono necessarie per i combattimenti con mostri, astronavi nemiche ecc.

Naturalmente all'inizio della missione non si hanno né diamanti né danni. È molto importante tenere sempre d'occhio i danni perché se l'astronave subisce più di 7 danni esplode e la missione termina. Per quanto riguarda i diamanti, quando se ne hanno almeno sette, bisogna tornare alla Porta del Tempo (il cerchietto bianco in alto a sinistra).

## PIANETI, ASTEROIDI, ASTRONAVI NEMICHE, CITTÀ ALIENE, IMPATTI DI ATTERRAGGIO, BASE ALIENA, ASTRONAVE ALLEATA, UNITÀ NEMICA

**1.** I Pianeti primitivi (colore rosso)

Sulla superficie di questo pianeta vivono tre tipi di mostri spaziali: il Dragosaurus, lo Xydesjaks e lo Swritzs. Il primo, se il pilota vi si imbatte atterrando sul pianeta, infligge due danni alla astronave e ruba un diamante; il secondo infligge un solo danno e, casualmente, o regala un diamante o si impossessa di 15 UL. Il terzo infine non solo non infligge nessun danno ma regala anche un diamante.

**2.** I Pianeti selvaggi (colore verde)

Su questi pianeti vivono dei piccoli esseri , gli Shogun. Se Origon-2 riesce a non sprofondare nelle viscere del pianeta (ed è solo questione di fortuna), ottiene due diamanti, cosa che rende estremamente infelici gli Shogun. Nel caso contrario Origon-2 sprofonda e subisce danni e furti (casualmente un diamante).

**3.** I Pianeti della vita (colore blu)

Ci vive un eremita che, in cambio di un solo diamante, ripara l'astronave e fornisce 50 UL. Attenzione però: se non avete nessun diamante, l'eremita non vi permette nemmeno di atterrare!

**4.** I Pianeti alleati (colore celeste)

Sono occupati da dei ribelli che combattono contro gli alieni. Necessitano, per la loro guerra, di UL. Sono però degli ottimi meccanici e, in cambio di 70 UL, riparano del tutto l'astronave. Anche qui, senza almeno 50 UL, non si può atterrare.

**5.** Gli Asteroidi

Costellano tutto lo schermo e causano, in chi vi si imbatte, un danno e la perdita di 35 UL.

**6.** Astronavi nemiche (crocette viola)

A seconda della loro potenza (casuale) bisogna impiegare per distruggerle, diverse UL. Se non sono sufficienti quelle che si hanno, si viene colpiti, riportando gravi perdite. Se disrutte, forniscono UL.

**7.** Pianeta alieno (colore viola)

È il più grande e racchiude, sulla sua superficie:

a) le città aliene; per distruggerle si ha a disposizione un solo missile e due angolazioni di tiro. Se si colpisce si guadagna un diamante e 80 UL. Se non si colpisce si subiscono perdite. b) il territorio di difesa; è quello che circonda la base; causa, a chi ci passa, un danno alla astronave e la perdita di alcune UL. c) la base; è il centro delle forze aliene della galassia. È impossibile distruggerla ma l'Oscuro Signore permette ai piloti con un altro QTZ (quoziente di abilità di pilota, rapporto tra UL, diamanti e danni) di andarsene ricevendo numerosi doni. Se il proprio QTZ è inferiore alla sua richiesta si riportano perdite enormi in diamanti, danni e UL e si viene rispediti nell'angolo in alto a sinistra dello schermo. d) l'impatto di atterraggio. causa a chi passa dal contorno del pianeta un danno e perdite in UL.

**8.** La porta del tempo

È il punto di partenza della missione e, necessariamente, anche il punto di arrivo. Infatti una volta che si è riusciti a raccogliere almeno 7 diamanti, si deve tornare alla porta del tempo per concludere la missione. È inutile tornarci se non si hanno i diamanti.

**9.** Incontri casuali

Ad ogni movimento che si effettua nella galassia, due astronavi (una alleata, l'altra nemica), si spostano in punti casuali dello schermo. a) l'astronave alleata; ripara l'astronave, dà un diamante e fornisce molte UL. Esso è visibile sullo schermo nelle sembianze del segno "XX" di colore verde. b) la divisione nemica; è una vera sfortuna incontrarla. Infatti determina la fine del gioco per troppi danni subiti.

## CONCLUSIONE

C'è altro da dire? Sì, che a nostro (insindacabile naturalmente) parere questo "ORIGON-2" dà dei punti a parecchi programmi regolarmente in commercio. Semmai l'unica critica che se ne può fare riguarda la struttura del gioco in sè, troppo legata alla fortuna.

Visto che ci rivolgiamo a gente che di programmazione dovrebbe saperne almeno un po', ci permettiamo di consigliare ai lettori qualche modifica che renda il gioco più centrato sull'abilità, come per esempio creare un combattimento tra la nostra astronave e la flotta nemica e permettere un accostamento all'astronave alleate non solo dovuto al caso.

Altra modifica dovrebbe riguardare le città nemiche: una volta colpite e distrutte, perché farle ricomparire sul campo? E poi ..., poi basta, non vi diciamo più niente: provate voi a cambiare i punti che non vi soddisfano, utilizzate le subroutines per giochi di vostra invenzione, rimpastate, tagliate, aggiungete o più semplicemente giocate "ORIGON-2" così com'è. Buon divertimento!

```
110 VV=36878:T4=36874:T5=36875:T6=36876:T7=36877:CC=36879
120 D=0:F=0:UL=150:TI$="000000":X=4142:Y=37934
130 IFTI$>"000600"THEN10000
135 IFF>7THEN10500
136 IFF<0THENF=0
137 IFUL<0THENUL=0
138 IFD<0THEND=0
150 POKE36879,8:POKEVV,2:POKET7,180
160 PRINT"                    ":PRINT"                    "
165 PRINT"                    ":PRINT"                    "
170 PRINT"                    ":PRINT"                    "
180 PRINT"                    ":PRINT"                    "
190 PRINT"                    ":PRINT"                    "
200 PRINT"                    ":PRINT"                    "
210 PRINT"                    ":PRINT"                    "
220 PRINT"                    ":PRINT"                    "
230 PRINT"                    ":PRINT"TIME ";TI$
235 PRINT"UNITA' LASER ";UL:PRINT"DIAMANTI     ";D:PRINT"DANNI        ";F
240 POKEX,90:POKEY,1
242 AA=INT(RND(1)*352)+1:AW=4096+AA:POKEAW,88:DW=37888+AA:POKEDW,3:IFX=AWTHEN950
0
245 GETA$:IFA$=""THEN245
250 IFA$=CHR$(133)THENX=X-22:Y=Y-22
255 IFA$=CHR$(134)THENX=X+1:Y=Y+1
260 IFA$=CHR$(135)THENX=X-1:Y=Y-1
265 IFA$=CHR$(136)THENX=X+22:Y=Y+22
267 IFA$="↑"THEN25000
270 POKEVV,10:T=50:GOSUB20000
280 IFX=4142THEN1100
290 IFX=4105ORX=4106ORX=4127ORX=4128ORX=4149ORX=4150ORX=4170ORX=4171ORX=4173THEN
1300
300 IFX=4192ORX=4195ORX=4213ORX=4214ORX=4216ORX=4234ORX=4235ORX=4237ORX=4325THEN
1300
310 IFX=4326ORX=4327ORX=4346ORX=4347ORX=4369ORX=4368ORX=4384ORX=4385ORX=4386THEN
1300
320 IFX=4390ORX=4404ORX=4405ORX=4412ORX=4429THEN1300
330 IFX=4108ORX=4207ORX=4371ORX=4407ORX=4318THEN1500
340 IFX=4154ORX=4196ORX=4278ORX=4361ORX=4419THEN3000
350 IFX=4123ORX=4414THEN3800
360 IFX=4193ORX=4427THEN4100
370 IFX=4220ORX=4241ORX=4273ORX=4298ORX=4322ORX=4343THEN5000
380 IFX=4116ORX=4137ORX=4158ORX=4179ORX=4200ORX=4222ORX=4244ORX=4266ORX=4288THEN
6000
390 IFX=4310ORX=4332ORX=4354ORX=4377ORX=4400ORX=4423ORX=4446ORX=4447THEN6000
400 IFX=4204ORX=4247ORX=4311ORX=4358ORX=4402THEN6500
410 IFX=4270ORX=4271ORX=4292ORX=4314ORX=4315THEN7500
420 IFX=4293THEN7600
430 W=INT(RND(1)*352)+1:CW=4096+W:IFX=CWTHEN8500
1090 GOTO130
1100 POKE36879,9:PRINT"PORTA DEL TEMPO":POKET7,0:IFD>=7THEN1180
1120 PRINT"NON HAI I 7 TESORI.   NON PUOI PASSARE."
1130 PRINT"TIME ";TI$:GOSUB20010:GOTO130
1180 PRINT"":POKECC,223
1181 FORW=153TO38STEP-1
1182 POKE36897,W:NEXTW
1183 POKE36879,223:POKET7,0:POKEVV,0:PRINT"PORTA DEL TEMPO"
1185 PRINT"HAI COMPIUTO LA TUA   MISSIONE NELLO SPAZIO."
1190 PRINT"                    "
1200 PRINT"                    "
1210 POKEVV,15:FORL=250TO200STEP-2:POKET6,L
1220 T=50:GOSUB20000:NEXTL:FORL=205TO250STEP2:POKET6,L
1230 T=50:GOSUB20000:NEXTL:POKET6,0:POKEVV,0:GOSUB20010:PRINT"":GOTO30000
1300 PRINT"          ":PRINT"          "
1310 PRINT"          ":PRINT"          "
1320 PRINT"          ":PRINT"          "
1330 PRINT"          "
1340 PRINT"          ":PRINT"          "
1350 PRINT"          ":PRINT"          "
1360 PRINT"          ":PRINT"          ":PRINT"          "
1370 PRINT"          ":PRINT"ASTEROIDI"
1380 POKEVV,15:POKET7,128:T=400:GOSUB20000:F=F+2:UL=UL-15:GOTO130
1500 POKET7,0:POKECC,10:PRINT"          "
1510 PRINT"     . .     ":PRINT"      . ."
1520 PRINT"     ..     .":PRINT"     .. .    *"
1525 PRINT" . .  .":PRINT"..    ..":PRINT"          "
1526 PRINT"       .    . ."
1530 PRINT"       ..":PRINT"          ":PRINT"          
"
1535 FORZ=1TO6:PRINT"          ":NEXTZ:PRINT""
1540 MM=INT(RND(1)*3)+1:PRINT"PIANETA PRIMITIVO.":PRINT"PREMI UN TASTO.":GOSUB20
010
1550 IFMM=1THEN1570
1555 IFMM=2THEN2100
1560 IFMM=3THEN2500
1570 POKECC,138:PRINT"DRAGOSAURUS":PRINT"PRESTO! FUGGI VIA":F=F+2:UL=
UL-50:D=D-1
1580 PRINT"          ":PRINT"          "
1585 PRINT"          ":PRINT"          ":PRINT"          
"
1590 PRINT"          ":PRINT"          "
1595 PRINT"          ":PRINT"          "
1600 PRINT"          ":PRINT"          "
1605 PRINT"          ":PRINT"          
"
1610 PRINT"          "
1630 FORL=255TO128STEP-1:POKET7,L:POKEVV,15:T=8:GOSUB20000
1640 NEXTL:POKET7,0
```

```
1650 GOSUB20010:GOTO130
2100 PRINT"YDESJAKS":POKECC,10:PRINT
2110 PRINT"TI INFLIGGE UN DANNO  ALLA ASTRONAVE":JX=INT(RND(1)*2)+1:IFJX=1THEN21
20
2115 IFJX=2THEN2130
2120 PRINT"MA TROVI UN DIAMANTE!":D=D+1:GOTO2140
2130 PRINT"E SPRECHI 15 UNITA'   LASER.":UL=UL-15:GOTO2140
2140 PRINT"            ":PRINT"        ":PRINT"            ":F=
F+1
2145 PRINT"         ":PRINT"          "
2150 PRINT"          "
2155 PRINT"          ":PRINT"          "
2160 PRINT"          ":PRINT"          "
2165 PRINT"          ":PRINT"          "
2200 FORE=255TO128STEP-1:POKEVV,15:POKET7,E:T=10:GOSUB20000
2210 POKET7,0:NEXTE:GOSUB20010:GOTO130
2500 POKECC,218:PRINT"SWRITHZS":PRINT"PER TUA FORTUNA GLI"
2510 PRINT"SWRITZS SONO INNOCUI. E TROVI ANCHE UN       DIAMANTE!"
2520 PRINT"      ":PRINT"      ":PRINT"      "
2530 PRINT"      ":PRINT"      ":D=D+1
2535 GOSUB20010:GOTO130
3000 POKET7,0:PRINT"     .  .":PRINT"  .      ..."
3001 PRINT"      .  .    ":PRINT"   ";"  "
3007 POKE36879,13:PRINT"  .  .  .    "
3010 PRINT"  .         ":PRINT"          "
3015 PRINT"          ":PRINT"          "
3020 PRINT"  .  .  .        ":PRINT"        
"
3025 PRINT"  .    .        ":PRINT"          "
3030 PRINT"      ..  ":PRINT"          "
3035 PRINT"                                   "
3040 PRINT"PIANETA VERGINE.       PREMI UN TASTO.":GOSUB20010
3045 RT=INT(RND(1)*3)+1
```


```
1650 GOSUB20010:GOTO130
2100 PRINT"YDESJAKS":POKECC,10:PRINT
2110 PRINT"TI INFLIGGE UN DANNO  ALLA ASTRONAVE":JX=INT(RND(1)*2)+1:IFJX=1THEN21
20
2115 IFJX=2THEN2130
2120 PRINT"MA TROVI UN DIAMANTE!":D=D+1:GOTO2140
2130 PRINT"E SPRECHI 15 UNITA'   LASER.":UL=UL-15:GOTO2140
2140 PRINT"            ":PRINT"        ":PRINT"            ":F=
F+1
2145 PRINT"         ":PRINT"          "
2150 PRINT"          "
2155 PRINT"          ":PRINT"          "
2160 PRINT"          ":PRINT"          "
2165 PRINT"          ":PRINT"          "
2200 FORE=255TO128STEP-1:POKEVV,15:POKET7,E:T=10:GOSUB20000
2210 POKET7,0:NEXTE:GOSUB20010:GOTO130
2500 POKECC,218:PRINT"SWRITHZS":PRINT"PER TUA FORTUNA GLI"
2510 PRINT"SWRITZS SONO INNOCUI. E TROVI ANCHE UN       DIAMANTE!"
2520 PRINT"      ":PRINT"      ":PRINT"      "
2530 PRINT"      ":PRINT"      ":D=D+1
2535 GOSUB20010:GOTO130
3000 POKET7,0:PRINT"     .  .":PRINT"  .      ..."
3001 PRINT"      .  .    ":PRINT"   ";"  "
3007 POKE36879,13:PRINT"  .  .  .    "
3010 PRINT"  .         ":PRINT"          "
3015 PRINT"          ":PRINT"          "
3020 PRINT"  .  .  .        ":PRINT"        
"
3025 PRINT"  .    .        ":PRINT"          "
3030 PRINT"      ..  ":PRINT"          "
3035 PRINT"                                   "
3040 PRINT"PIANETA VERGINE.       PREMI UN TASTO.":GOSUB20010
```


```
3045 RT=INT(RND(1)*3)+1
3046 IFRT=1THEND=D+2:GOTO3400
3047 IFRT=2THENF=F+1
3048 IFRT=3THENF=F+2
3050 PRINT"SPROFONDI NELLE        VISCERE DEL PIANETA   VERGINE..."
3060 PRINT"  .. .. ..":PRINT"          "
3070 PRINT"ORA TI CUCINIAMO NOI.":D=D-1
3080 GOSUB20010:GOTO130
3400 PRINT"FORTUNA! SULLA VERDE  SUPERFICE DEL PIANETA TROVI DUE DIAMANTI!"
3410 PRINT"          ":PRINT"          "
3420 PRINT"
;
3430 PRINT"    ..  ..  ..          ";
3440 PRINT"                        ";
3445 PRINT"                          "
3790 GOSUB20010:GOTO130
3800 IFUL<45THEN130
3802 POKE36879,187:PRINT"              ":PRINT"                 ":PO
KET7,0
3805 PRINT"       //  ":PRINT"PIANETA      "
3810 PRINT"ALLEATO    X ":PRINT"             X "
3820 PRINT"ESSI HANNO X ":PRINT"BISOGNO        "
3830 PRINT"DI UNITA' LASER          MA TI RIPARANO           L'ASTRONAVE"
3840 POKEVV,15:FORL=130TO254:POKET6,L:FORM=1TO40:NEXTM:NEXTL:POKET6,0
3850 F=0:UL=UL-70
4090 GOSUB20010:GOTO130
4100 IFD<1THEN130
4105 POKET7,0:POKECC,14:PRINT"PIANETA DELLA VITA"
4110 PRINT"          ":PRINT"          "
4120 PRINT"          ":PRINT"          ":PRINT"      | |   "
4130 PRINT"     | |      ":PRINT"      | |    "
4140 F=0:UL=UL+50:D=D-1:X=4096:Y=37888
4150 PRINT"L'EREMITA DELLO SPAZIOTI CONCEDE 50 UNITA'  LASER E CON LA SUA "
4160 PRINT"MAGIA TI RIPARA LA     ASTRONAVE, IN CAMBIO  VUOLE 1 SOLO DIAMANTE."
4980 GOSUB20010:GOTO130
5000 POKECC,12:PRINT"            ":POKEVV,1
5010 PRINT"          ":PRINT"          "
5020 PRINT"          ":PRINT"          "
5030 PRINT"    ..    ":PRINT"          ":PRINT"          
"
5040 E1=INT(RND(1)*140)+100:FZ=(UL-E1)
5042 T=1500:GOSUB20000
5045 IFFZ>0THEN5200
5050 PRINT"  /\":PRINT"  /  \"
5055 PRINT"  /      \":PRINT"  /        \":PRINT"  /          \"
5060 PRINT"  /            \":PRINT"  /              \"
5065 POKET7,0
5070 POKEVV,15:FORL=1TO15:FORM=200TO220+L*2
5075 POKET6,M:NEXTM:NEXTL:POKET6,0:POKEVV,1
5080 PRINT"COLPITO!":POKET7,180
5090 F=F+2:UL=UL-INT(E1/2):GOSUB20010:GOTO130
5200 POKEVV,10:PRINT"HAI DISTRUTTO           L'UNITA' NEMICA!!"
5205 CX=INT(RND(1)*50):UL=UL+CX
5210 PRINT"AUMENTI DI";CX;"UNITA'":PRINT"LA TUA SCORTA DI        LASER.":T=2000:G
OSUB20000
5220 GOTO130
6000 POKECC,76:POKEVV,15:POKET7,128:T=250
6010 GOSUB20000:F=F+1:GOTO130
6500 POKET7,0:POKET4,165:POKEVV,8:POKECC,12
6510 PRINT"CITTA' ALIENA":PRINT"  ":PRINT"       "
6520 PRINT"       ":PRINT"     ":PRINT"     "
6530 PRINT"     ":PRINT"         ":PRINT"         "
6540 PRINT"          ":PRINT"          ":PRINT"          "
6550 PRINT"          ":PRINT"          "
6560 PRINT" O O O O ":PRINT"          "
6565 PRINT"          ":T=2000:GOSUB20000
6570 POKEVV,3:PRINT"HAI UN SOLO MISSILE   PER DISTRUGGERE LA     CITTA'."
6580 PRINT"E DUE ANGOLAZIONI DI  TIRO: + E -":PRINT"DECIDI IN FRETTA E SPARA!"
6590 BB=INT(RND(1)*2)+1
6591 IFBB=2THENV=45
6592 IFBB=1THENV=43
6595 GETR$:IFR$=""THEN6595
6596 POKET4,0:PRINT"":POKECC,10
6597 POKEVV,14:FORL=230TO128STEP-1:POKET5,L:T=12:GOSUB20000
6598 NEXTL:POKET5,0
6600 IFR$<>CHR$(V)THEN6700
6605 IFR$=CHR$(V)THEN6610
6610 POKECC,42:PRINT"CENTRO!!":PRINT"HAI DISTRUTTO LA       CITTA'!!":GOSUB1
0510
6620 PRINT"UN DIAMANTE E 80      UNITA' LASER SONO     TUOI."
6630 D=D+1:UL=UL+80:T=1000:GOSUB20000:GOTO130
6700 POKET7,140:POKEVV,7:PRINT"HAI MANCATO IL TUO    OBBIETTIVO!"
6710 PRINT"UNA PATTUGLIA NEMICA  TI HA INTERCETTATO!!  FUGGI!!"
6720 T=2500:GOSUB20000:F=F+(V-41):UL=UL-65:GOTO130
7500 POKET7,135:POKEVV,15:POKECC,42:T=800:GOSUB20000
7510 F=F+1:UL=UL-35:MS=INT(RND(1)*2)+1:IFMS=2THEND=D-1
7520 GOTO130
7600 POKET7,0
7610 PRINT"          ":PRINT"          ":PRINT"          "
7620 PRINT"          ":PRINT"          "
7630 PRINT"          ":PRINT"          "
7640 PRINT"          ":PRINT"          "
7650 PRINT"  _      _ ":PRINT"          "
7660 PRINT"          ":PRINT"          "
7670 PRINT"          ":PRINT"          "
7680 PRINT"          ":PRINT"          "
7690 PRINT"PREMI UN TASTO.":GOSUB20010
7700 Q1=D*50:Q2=F*(-40):Q3=(UL*1):Q4=INT(RND(1)*45)+1:QT=(Q1+Q2+Q3+Q4)
7710 QTZ=QT/10:PRINT"IL TUO QTZ, OVVERO"
7720 PRINT"IL TUO QUOZIENTE DI   ABILITA' DI PILOTA    E' DI ";QTZ
7725 IFQTZ>=40THEN7800
7730 PRINT"E' RIDICOLO, VATTENE!!":F=F+3:UL=UL-75:D=D-3:X=4096:Y=37888
7735 GETO$:IFO$=""THEN7735
7740 GOTO130
7800 PRINT"CIOE' OTTIMO.":PRINT"QUINDI TI MERITI UN   MIO DONO."
7810 PRINT"PREMI UN TASTO E       GUARDA IL TUO PANNELLOSTRUMENTI.":D=D+3:UL=UL+1
00
7820 GETY$:IFY$=""THEN7820
7830 GOTO130
8500 POKET7,129:POKEVV,11
8510 POKECC,8:PRINT"          ":PRINT"          "
8515 PRINT"          ":PRINT"          "
8520 PRINT"          ":PRINT"   +++    "
8525 PRINT"          ":PRINT"          "
8530 PRINT"          ":PRINT"          
"
8540 PRINT"          "
8545 PRINT"   .....   ":PRINT"          "
8550 PRINT"          ":PRINT"          ":PRINT"          
          "
8555 PRINT"          ":PRINT"          "
8560 PRINT"          ":PRINT"          "
8565 PRINT"          "
8570 T=2000:GOSUB20000:POKEVV,5
8575 PRINT"TI HA INTERCETTATO    UNA DIVISIONE ALIENA  DA COMBATTIMENTO!!"
8580 PRINT"E' LA TUA FINE.":GOSUB10510:F=10:UL=0:GOTO10500
9500 POKET7,0:POKECC,8:PRINT""
9510 FORJ=0TO38:POKE36897,J
9520 PRINT"          ":PRINT"          ":PRINT"          "
9530 PRINT"          ":PRINT"    AA 137       "
9540 PRINT"          ":PRINT"          "
```

```
9550 PRINT"":PRINT"":NEXTJ
9560 PRINT"ASTRONAVE ALLEATA":F=0:D=D+1:UL=UL*3:T=1500:GOSUB20000:GOTO130
9990 END
10000 POKECC,25:POKET7,0:POKEVV,0:PRINT"IL TEMPO CHE AVEVI A  TUA DISPOSIZIO
NE PER "
10010 PRINT"L'ODISSEA E' FINITO.":INPUT"VUOI PROVARE ANCORA";S$
10020 IFLEFT$(S$,1)="S"THEN100
10030 PRINT"CIAO.ALLA PROSSIMA     ODISSEA.":GOTO30000
10500 POKECC,42:PRINT"TROPPI DANNI!          L'ASTRONAVE E'         ESPLOSA!"
10505 PRINT"SEI MORTO. PROVA       ANCORA."
10506 GOSUB10510
10508 GOTO10512
10510 POKET7,150:FORL=15TO0STEP-1:POKEVV,L:FORM=1TO300:NEXTM:NEXTL:POKET7,0:POKE
VV,0
10511 RETURN
10512 IFUL<0THENUL=0
10515 PRINT"TIME:";TI$:PRINT"DIAMANTI:";D:PRINT"UNITA' LASER:";UL:PRINT"DANNI:
";F:END
20000 FORK=1TOT:NEXTK:RETURN
20010 GETU$:IFU$=""THEN20010
20020 RETURN
25000 POKET7,0:POKEVV,0
25005 POKE36879,8:PRINT"":HY=INT(RND(1)*352)+1:PRINT"HYPERSPA
CE"
25010 POKEVV,15:FORL=1TO20:FORM=220-LTO160-LSTEP-4
25020 POKET6,M:NEXTM:FORM=160-LTO220-LSTEP4:POKET6,M:NEXTM
25030 NEXTL:POKET6,0
25040 X=4096+HY:Y=37888+HY:GOTO280
30000 END

READY.
```

# ATARIANA

## STAR RIDERS

| COMPUTER | SUPPORTO | JOYSTICK | RAM |
|---|---|---|---|
| ATARI | CARTUCCIA | SÌ | 16 K |

Nella biblioteca di programmi di un personal computer che si rispetti non può mancare, insieme ad una colorata versione di Space Invaders e ad una rielaborazione, più o meno fedele, di Pac Man, un gioco ispirato alla celeberrima serie Star Trek: I Predatori Delle Stelle (Star Riders) è stato creato per soddisfare il desiderio di avventura degli Atariani.

L'obiettivo del gioco è quello di difendere le proprie basi spaziali dagli attacchi del popolo predone di Zylon, annientando le loro piccole ma insidiose navi da guerra con i propri temibili cannoni fotonici.

Il campo di battagli aè un'intera galassia suddivisa in 128 settori; l'astronave si può muovere all'interno di ognuno di essi con i propri motori, mentre deve sfruttare l'iperspazio per muoversi nella galassia.

L'azione si svolge in più schermi richiamabili sul video tramite la tastiera, l'astronave invece è comandata per mezzo del Joystick, il che rende veramente impegnativo questo gioco poiché la coordinazione joystick-tastiera può risultare all'inizio difficoltosa, mentre diventando più esperti non solo il problema sarà superato, ma anzi ci si accorgerà della praticità di questo espediente.

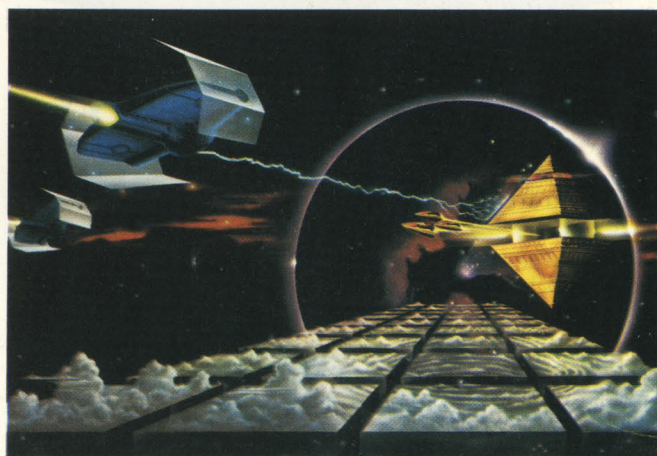
A questo proposito suggerisco ai principianti di giocare con un amico e di premunirsi di un foglio sul quale segnare la lettera corrispondente ad ogni operazione: vedrete che dopo poche partite potrete liberarvi di entrambi, senza cacciare l'amico però!

La strategia dei predoni è tanto semplice quanto efficace: si muovono con regolarità da un settore all'altro avvicinandosi alle basi Atariane (avete letto bene: in questo gioco appartenete alla Atarian Force e, quando le hanno accerchiate completamente le distruggono.

Naturalmente bisogna impedire che ciò accada distruggendo per prime le flotte (composte da due a quattro navi) che occupano i settori più vicini alle basi, questa strategia non determinante al primo livello (*novice*) diventa indispensabile quando si affrontano i livelli più avanzati (*pilot, warrior* e *commander*) poiché la velocità di movimento dei predoni non concede il tempo di ingaggiare scontri alla periferia della galassia.

La missione inizia nello schermo in cui si svolgono gli scontri con i nemici, si avanza in questo scenario, richiamabile con la lettera **F** (front= vien vista frontale), sfruttando i motori della nave regolabili a varie velocità tramite i tasti 0/9, l'effetto di questo schermo è molto realistico dando l'impressione di trovarsi veramente a bordo di una astronave che avanza tra le meteore.

Analogamente con il tasto **A** (after= vien vista posteriore), si può vedere dallo schermo posteriore della nave dotato anch'esso di due cannoni, ovviamente quando si opera in questa posizione i comandi della nave saranno invertiti, rendendo arduo il posizionamento del mirino sul bersaglio.

Indispensabile il tasto **G** (galactic chart= carta galattica) che visualizza la mappa della galassia con le rispettive posizioi dei nemici, delle basi e ovviamente

della propria nave, si utilizza principalmente questo schermo per spostarsi da un settore all'altro sfruttando l'iperspazio (tasto H, hiperspace).

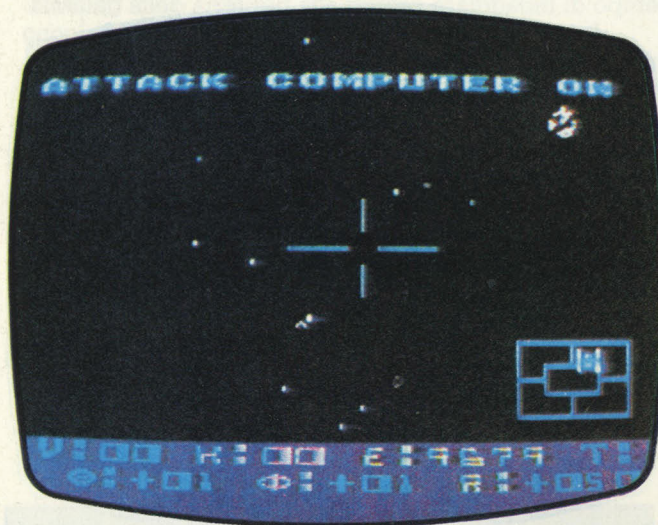
Premendo il tasto **L** (Long Range Scan= vista a lungo raggio) si può avere la visualizzazione delle posizioni delle navi nemiche all'interno del settore in cui si opera, mentre due sono i comandi che si usano in battaglia:

I) Scudi (S, shilds). Proteggono la nave dai colpi nemici, indistruttibili al primo livello sono invece vulnerabili nei livelli più impegnativi permettendo così che alcuni colpi raggiungano la nave privandola di funzioni utili, tra cui gli stessi scudi.

2) Computer (C, computer). Composto da un mirino e da un radar a corto raggio.

Infine il tasto **P** (Pause= pausa) da la possibilità di interrompere momentaneamente il gioco.

Per aiutare il giocatore, gli abili programmatori Atari hanno dotato i due più utili schermi, scenario frontale e carta galattica, di una zona di strumentazione che fornisce i dati più importanti della missione tra i quali l'indicatore del livello di energia e il rivelatore di danni alle strumentazioni, infatti è possibile rifornirsi di energia e fare riparare i danni anna nave agganciandosi ad una delle proprie basi che provvederà a tali operazioni.

## STRATEGIA

Il punteggio finale è dato dal grado militare attribuito dal computer calcolando diversi fattori, dando particolare importanza all'energia consumata ed al tempo impiegato: è meglio quindi limitare l'uso del computer e degli scudi, che consumano molta energia, alle fasi di scontro.

Usate solo i proiettili necessari, anch'essi influiscono sui consumi, e fate salti nell'iperspazio più brevi possibili.

Ovviamente il tempo che si impiega per concludere la missione dipende in gran parte dalla velocità del giocatore a distruggere i nemici: consiglio quindi ai giocatori *novice* di mantenere la nave ferma all'interno del settore poiché saranno le navi nemiche a ingaggiare gli scontri, e voi risparmiate tempo e energia.

## CONCLUSIONE

Questo programma è complessivamente ben curato in ogni particolare: contenuto in una grande scatola e fornito di dettagliate istruzioni, nonostante la sua complessità mantiene la velocità e il fascino dei giochi d'azione, senza però diventare noioso anche dopo mesi dall'acquisto. Non a caso ha conservato per diversi mesi meritato il primo posto di vendita negli Stati Uniti.

# I TITOLONI

Il basic dei personal Atari gestisce ben 12 livelli di risoluzione grafica, ed altrettanti modi grafici derivati, in grado di adattarsi ad ogni utilizzo, dai titoli cubitali alle figure più dettagliate.

Dedichiamo ai programmatori una serie di servizi per illustrare, con l'ausilio di listati, i modi grafici; iniziamo con l'1, il 2 e i loro derivati.

Queste grafiche servono per lo più a creare titoli o scritte giganti ed infatti il normale numero di caratteri della grafica (zero) (42X24) si riduce a 20X20 nella grafica 1 ed a 20X10 nella 2.

Entrambi queste grafiche, oltre allo spazio per i caratteri giganti, possono avere 4 righe di testo normale (42X4) eliminabili tramite l'aggiunta di 16 al numero della grafica (es. Grafica 1 20X20 più 4 righe di testo, Grafica 17 20X24 senza testo).

Analizzando il listato 1 si nota la semplicità d'uso di questi caratteri; la riga 10 definisce la grafica, la 70 il messaggio preceduto da 6 per indicare le lettere giganti, la 80 il messaggio da scrivere nella 4 righe di testo; obbligatoria la riga 90 che può essere sostituita da una più utile FOR...NEXT come nell'esempio, scaduto il periodo del Loop il computer torna automaticamente sulla grafica normale.

Per rendere il messaggio più vivace basta sostituire ad alcune lettere della riga 70 le corrispondenti lettere a caratteri inversi o minuscole o minuscole inverse e così la scritta cubitale sarà rispettivamente Blu, Verde e Rossa, mentre alle maiuscole corrisponderà ancora l'arancione.

Questi colori, definiti dal computer senza alcuna richiesta, possono essere cambiati tramite i comandi Setcolor; aggiungete al precedente listato la seconda parte di ordini e noterete che ogni SETCOLOR agisce sul colore di un tipo di caratteri; nell'ordine SETCOLOR registro, colore, luminosità cambiando registro si influisce sui diversi caratteri, rispettivamente:

**SETCOLOR 0 maiuscole**
**SETCOLOR 1 maiuscole inverse**
**SETCOLOR 2 minuscole e colore delle 4 righe di testo**
**SETCOLOR 3 minuscole inverse**
mentre il SETCOLOR 4 influirà sul fondale.

Viste le capacità di questa grafica ci si può sbizzarrire a creare titoli originali e fantasiosi sfruttando le lettere, i numeri e i caratteri normali ed anche, precedendo l'ordine Print da POKE 756, 226, i caratteri speciali Atari altrimenti non usufruibili.

Scriverete per proporci argomenti o recensioni e se avete creato qualche "utility" o trucco interessante saremo felici di pubblicarlo per potere così arricchire

questa rubrica. Programmatori, arrivederci al prossimo numero...

**Listato 1 Parte 1**

```
10 GRAPHICS 1 o 10 GRAPHICS 2
70 PRINT # 6; "VIVA VIDEOGIOCHI"
80 PRINT "VIVA VIDEOGIOCHI"
90 GOTO 90 o 90 FOR A=1 TO 2000: NEXT A
```

**Listato 1 Parte 2**

```
20 SETCOLOR 0, 11, 2
30 SETCOLOR 1, 7, 3
40 SETCOLOR 2, 2, 2
50 SETCOLOR 3, 15, 15
60 SETCOLOR 4, 0, 1
```

# MINUS MISSION

| COMPUTER | SUPPORTO | JOYSTICK | RAM | PREZZO |
|---|---|---|---|---|
| TI-99/4A | CARTUCCIA | NO | MIN | L. 69.000 |

Non molto tempo fa, prima che il nostro pianeta uscisse dalla barbarie e vedesse la luce il Primo Personal Computer (sia benedetto il Suo Nome) e quando le stringhe (variabili alfanumeriche) servivano solo a non perdere le scarpe, programmare i bambini era un problema davvero spinoso. I sistemi usati non tenevano asolutamente in considerazione i sentimenti degli scolari ma al contrario venivano considerati più efficaci tanto più erano deprimenti e fastidiosi. Per le moltiplicazioni ad esempio si usavano le "Tabelline": una interminabile tiritera che iniziava con "unoperunouno, dueperunodue..." e terminava con "dieciperdiecicento". La filastrocca veniva ripetuta un numero variabile di volte (For N = 1 to...) secondo i desideri del programmatore, preferibilmente zigzagando su e giù per casa, con voce nasale e tono lamentoso. La tortura durava sino a quando genitori e insegnanti si convincevano che il programma si era stabilmente impresso nella memoria (ROM) dello scolaro. Successivamente, sebbene a malincuore, pressati dall'avanzata del progresso tecnologico, i programmatori di bambini permisero l'ingresso nelle scuole alle calcolatrici tascabili. Un innegabile passo in avanti. Eppure ancora oggi qualche incallito conservatore osa sostenere che così i ragazzi "disimparano l'aritmetica e non sanno più fare i conti a mente"!

Niente paura. Con l'aiuto del TI possiamo tacitare anche i genitori più retrogradi e alleviare le pene degli scolari alle prese con le nozioni aritmetiche fondamentali: la Texas offre ben sei cartucce per altrettanti giochi basati sulle quattro operazioni. Creati da Chaffin e Maxell dell'università del Kansas, questi programmi permettono al giocatore di misurare le sue capacità e lo stimolano a migliorare aumentando al contempo la velocità di reazione e la coordinazione occhio-mano.

Vediamo più da vicino uno di questi giochi:
**Minus Mission** (Sottrai o Ti invade)
Un tarchiato robottino è alle prese con una disgustosa massa di bava verde che lo sovrasta dalla parte superiore dello schermo. Nella schifosa materia sono incorporate cinque sottrazioni diverse. Quando il gioco inizia, dal soffitto si staccano cinque blocchi di bava contenenti le operazioni. Uno per uno, da sinistra a destra, un passo alla volta, i blocchi scendono verso il robot. Come difendersi? Molto semplice. Componete sulla tastiera la soluzione, portate il vostro paladino sotto l'operazione e sparatela: se è esatta il cannone-laser del robot disintegrerà il pericolo incombente, se è sbagliata il blocco avanzerà immediatamente senza attendere il suo turno.

Se non riuscite ad azzerare anche un solo blocco prima che tocchi terra, il robot viene distrutto e si trasforma in un misero mucchietto rosso e blu. Avete

soltanto tre difensori: quando tutti e tre sono stati seppelliti il gioco termina. Per i più abili invece, il round si interrompe dopo un numero prestabilito di minuti, da 1 a 5, e sul video appare la tabella con il punteggio (sia il numero degli errori sia quello delle risposte esatte) oltre al minimo ed al massimo raggiunti.

Premendo un tasto qualsiasi si continua il gioco e si inizia un altro round. Inoltre con il tasto T l'occhiuto genitore può conoscere in qualsiasi momento i punteggi ottenuti dall'allievo ed ha così la possibilità di fargli, se è il caso, le solite "menate". (Non si può togliere interamente questa possibilità ai genitori senza farli impazzire.) Le opzioni di gioco sono determinate dalla combinazione di tre elementi:

grado di difficoltà (da 1 a 9), tipo di esercizio (con numeri sino a 3, 6 o 9), durata (da 1 a 5 min.).

Sia la scelta delle opzioni sia il gioco si servono dei tasti numerici, dei tasti (←) o (→) e della barra spaziatrice.

Volendo si può usare il controllo a distanza: in questo caso il joystick muove il robot ed il pulsante fire spara sul bersaglio le soluzioni che compaiono sul petto del robot.

Crediamo comunque che, specialmente ai giocatori più piccoli, sia meglio far usare la tastiera piuttosto che il joystick. In questo modo avranno la possibilità di familiarizzare precocemente con la tastiera: piacere che tutti noi abbiamo provato solo molto più tardi.

# DECIMA LEZIONE

Svolta storica: nelle prime nove lezioni sono stato costretto a limitarmi alle singole istruzioni, le quali, considerate una a una, non possono dar luogo a dei programmi: inoltre anche a volerle usare tutte insieme, lo scopo di illustrare con chiarezza le modalità di funzionamento di una sola fa sì che il programma risulta un po' vuoto e inutile.

Da oggi LIST volta pagina: d'ora in poi ci alleneremo assieme a programmare, utilizzando le istruzioni che abbiamo già conosciuto, e, quando sarà necessario, imparandone di nuove.

Saranno programmi semplici, non vi aspettate gli scacchi tridimensionali con 27 livelli di gioco e memorizzazione di tutte le mosse sbagliate dal 1898 ad oggi!

Ma vi accorgerete che anche un programma semplice ha i suoi problemi e pone al programmatore i suoi interrogativi.

Soprattutto se lo si vuol fare chiaro, ordinato, rileggibile e facilmente modificabile.

## A CHE COSA PUÒ SERVIRE IL COMPUTER?

Ecco una bella domanda: ben pochi sanno rispondere; gli interessati in genere se la cavano affermando "a tutto", ma noi, mi pare che l'abbiam già detto, non possiamo non vedere che dietro a questa risposta si nasconde inesorabilmente il suo contrario, ossia "niente".

Eppure è proprio questa la domanda che vi mette in crisi quando accendete il vostro sistema e fissate con occhi stralunati il video bianco.

Infatti la prima cosa che bisogna fare è decidere lo scopo della "riunione" con il computer stesso. Avete un computer in grado di emettere suoni (ormai tutti gli home computer sono dotati di questa caratteristica)? E allora, fate un rapido programmino che alla pressione di ogni tasto emetta un certo particolare suono.

Ve ne suggerisco un tipo:

A – definite con i tasti da 1 a 0 le note DO RE MI FA SOL LA SI DO
B – il tasto di SHIFT produrrà i diesis, cioè i tasti neri del pianoforte
C – i tasti cursore (freccia in su e freccia in giù) o altri tasti, se necessario, innalzeranno o abbasseranno di un'ottava i suoni, naturalmente nell'arco dei toni che il vostro computer è in grado di emettere.
D – i tasti "+" e "−" varieranno la durata del suono.

È un programma che vi porrà i vostri problemi, vi imporrà di sfruttare al meglio le caratteristiche del computer che voi possedete, e che, una volta realizzato in modo soddisfacente, potrà essere migliorato ulteriormente con queste opzioni:

E – In una determinata coppia di coordinate dello schermo si scriverà ogni volta la nota che state suonando e, fra parentesi, il numero di ottava di questa nota.
F – In un altro punto dello schermo sarà visualizzata la durata della nota in uso.
G – Premendo il tasto M ottenete la memorizzazione della musica che state suonando, in modo che possiate poi farla rieseguire (tasto E) o addirittura memorizzarla su nastro, in apposito "filo".

## L'IMPOSTAZIONE DEL PROGRAMMA

La programmazione strutturata vi impone di essere molto chiari nella suddivisione del programma a blocchi facilmente individuabili e quindi rintracciabili e modificabili senza dover ricorrere ad un intero taccuino di appunti.

Andiamo allora insieme a vedere quali sono i principali problemi da porsi per creare questo programma, anche se – vi avverto – lo dovrete poi fare voi, perché io mi limiterò a fornire lo schema di funzionamento, in modo che sia valido su vari computer, anche se poi approfondirò alcuni segmenti su un computer caro a molti di voi.

A) LETTURA DELLA TASTIERA: la principale funzione del nostro Musichiere è quella di leggere quale tasto è stato premuto, e di agire in conseguenza.

La lettura della tastiera avviene con l'istruzione INKEY e con la analoga istruzione GET, o con CALL KEY. La formazione del segnale sonoro invece varia in misura notevole da computer a computer: alcuni definiscono la nota con un numero, altri con il valore in frequenza (Hz o Hertz), altri ancora con il richiamo diretto di una locazione di memoria. In ogni caso il vostro compito sarà quello di dar vita ad una subroutine che trasforma il carattere entrato, o il suo valore di codice, nel valore corrispondente alla nota desiderata.

In questa routine il computer dovrà tenere conto anche dell'eventuale copresenza del tasto SHIFT, il quale deve alterare del valore di un semitono la nota da emettere.

Un ottimo punto di partenza: in ogni caso il carattere che entra è esprimibile come CHR (n) dove n è uno dei numeri di codice della tastiera. Partite quindi da questo valore. Fissate a priori un parametro, chiamiamolo OT, che sarà il coefficiente per il quale deve essere modificato il valore della nota per trovarsi all'altezza di ottava desiderata.

OT si moificherà solo se il risultato di INKEY sarà il codice corrispondente ai due cursori alto e basso. Se nel vostro computer i due cursori si torvassero sugli stessi tasti dei numeri, allora non usateli e impiegatene degli altri. Dipende solo da voi!

Ricordate poi che vi ho proposto anche una variazione della durata del suono (opzione D): anche in questo caso sta a voi scegliere quali tasti aumentano o rallentano questa durata, che però dovrà essere definita all'inizio del programma in un valore medio, che assegnerete alla variabile D.

Per il resto ogni home-computer ha sue particolarità diverse a questo proposito, e starà a voi fare in modo che, al riconoscimento del tasto da voi prescelto, il parametro D si modifichi per allungare o abbreviare la durata del suono.

Se il tasto premuto non è nessuno di quelli previsti, una bella GO TO riporterà il programma all'istruzione di lettura della tastiera: allo stesso modo va trattata la stringa nulla ("").

Ne risulterà un programma piuttosto breve, ma non brevissimo, di grande effetto e godibilità.

Una considerazione; ben difficilmente troverete un algoritmo, ossia una formula, che trasformi il codice ASCII di N nel valore numerico di base della nota. La cosa migliore, dunque, è quella di definire, all'interno del primo blocco, una variabile indicizzata, ossia formata da più variabili tutte con lo stesso nome, che contenga i valori che a voi servono. Il codice ASCII spesso, opportunamente modificato, servirà come indice per la variabile da scegliere. Faccio un esempio:

Poniamo che nel vostro computer per eseguire tutte le note occorra porre valori da 1 a 127 nella locazione di memoria 34567, mentre la condizione di riposo (nessuna nota eseguita) corrisponda al valore 0 nella stessa locazione.

Noi dobbiamo ricondurre tutto ciò ai parametri definiti dal codice ASCII della tastiera, moltiplicato per il valore OT. Dunque: poniamo che il primo DO risponda al valore 1 del byte da inserire nella locazione di memoria 34567: i valori successivi saranno:

Vediamo ora questa stessa tabella, che mette in risalto i tasti che dobbiamo premere, l'eventuale presenza dello SHIFT, il conseguente codice ASCII, e i valori che dobbiamo inserire nella nostra ipotetica locazione di memoria per ottenere il suono corrispondente alla nota

| NOTA | DO | DOd | RE | REd | MI | FA | FAd | SOL | SOLd | LA | LAd | SI |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| TASTO | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 |
| SHIFT | | sì | | s– | | | sì | | sì | | sì | |
| ASCII | 48 | 33 | 49 | 34 | 50 | 51 | 35 | 52 | 36 | 53 | 37 | 54 |
| 1° ott. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 2° ott. | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 3° ott. | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 |
| 4° ott. | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 5° ott. | 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 |

e così via.

Vedete bene che i codici ASCII, che sono il nostro valore di prtenza dopo aver letto la tastiera, si presentano in modo discontinuo. Non così i valori delle note, per esempio da ottava a ottava c'è sempre una differenza di 12.

Quindi noi già sappiamo che, quando sarà premuto il tasto corrsipondente all'aumento di ottava, non dovremmo fare altro che porre: LET OT=OT+, e che il parametro OT dovrà essere moltiplicato, bensì aggiunto al valore della nota. Allora capiamo subito che il suo valore originario non dovrà essere 1, bensì 0.

Ma torniamo alla conversione da codice ASCII a valore delle note: questi valori vanno da 1 a 12, e cioè sono solo quelli della prima ottava, perché tutti gli altri saranno ottenuti con la semplice addizione del valore di OT.

Ma come facciamo a trovare una formula generale che ci porti dal codice ASCII al numero della nota? Nessuna formula può produrre effeti così diversi come 50→5
35→7
48→1

Il programmatore si viene a trovare molto spesso in queste strettoie: va detto che si potrebbe modificare la scelta dei tasti, in modo da individuarne dodici di fila aventi i codici sistemati in bell'ordine; purtroppo questa

soluzione renderebbe l'uso della tastiera molto scomodo e poco intuiitivo a chi suona.

Tenete sempre che presente che il programma deve rendere la vita facile all'utilizzatore, e non viceversa!

Il sistema c'è, anche se comporta un piccolo spreco di memoria: ma questo programma non ne richiede molta, e quindi possiamo permetterci di buttarne via un po'.

In apertura diprogramma creiamo una variabile indicizzata, costituita da 22 elementi, e dimensioniamola con A (22).

Sempre nel primo blocco del programma, con un bel apparato READ/DATA/RESTORE, riempiano questa serie di variabili in questo modo:

FOR J= 1 TO 22: READ A(J):NEXT J:RESTORE

i cui DATA saranno (sistemateli in fondo al programma): DATA,2 ,4, 7, 9, 11, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 3, 5, 6, 8, 10, 12

Ora andiamo a vedere come è stata caricata la serie A(22):

| | | | |
|---|---|---|---|
| **A ( 1) contiene** | **2** | **A (16) contiene** | **1** |
| **A ( 2) contiene** | **4** | **A (17) contiene** | **3** |
| **A ( 3) contiene** | **7** | **A (18) contiene** | **5** |
| **A ( 4) contiene** | **9** | **A (19) contiene** | **6** |
| **A ( 5) contiene** | **11** | **A (20) contiene** | **8** |
| **A ( 6) contiene** | **0** | **A (21) contiene** | **10** |
| **A (9÷15) contiene** | **0** | **A (22) contiene** | **12** |

Ora i valori numerici che, inseriti nella locazione di memoria, daranno luogo al semitono, ossia i valori che troviamo nella quarta riga della nostra tabella, sono rintracciabili utilizzando gli indici della serie A, i quali , finalmente, sono organizzati in modo crescente, da 1 in su.

A questo punto noi dobbiamo solo dare questa istruzione:

**LET N= ASC (N/-32)**

e poi

**POKE 34567, N**

che significa "poni il valore N nella locazione di memoria 34567.

Non ci credete? Provate a fare una prova manuale (ossia senza computer, visto che la locazione di memoria è ipotetica e quindi sarebbe molto improbabile trovare un computer che accetta quesa istruzione, trasformandola in un suono). Riprendete in mano la tabella: pensate di premere il tasto "5", in modo che:

**N/="5"**

**ASC (N/(=ASC("5")= 52**

**52-32= 20**

**A(20)= 8**

e 8 è esattamente il valore numerico necessario per ottenere quel SOL che volevate suonare quando avete premuto il tasto "5".

Le operazione elencate poco sopra sono tutte quelle messe in essere dalle istruzioni:

**LET N$=INKEY$**

**LET B=ASC(N/)-32**

**POKE 34567, N**

Attenzione, però, a tener conto anche di OT, per ottenere più ottave. Notate che, volendo, potremo anche eseguire il tutto in un'unica istruzione: POKE 34567, ASC (N/)-32+OT

Sullo Spectrum è valida da stessa procedura, salvo che l'istruzione finale sarà BEEP D, CODE (N/)-32+OT dove D è i valore di durata.

Il procedimento, nel suo insieme, è abbastanza complesso da capire: aprire una serie indicizzata, i codici ASCII, e tutte queste cose.

Ma è tutto perfettamente logico, e, perché la testa non sbandi, è sufficiente andar piano, affrontando con calma ogni curva del ragionamento.

Purtroppo per voi, però, non ho finito: devo ancora avvertirvi del fatto che dopo l'istruzione di lettura della tastiera dovete subito verificare se si tratti delle indicazioni diverse, cioè quelle che servono per variare l'ottava e la durata. Dopo di questo dovete verificare ancora se il tasto premuto si trovi nell'arco compreso fra il CHR/(33) e il CHR/(54), e solo allora potrete dar luogo alla trasformazione.

Infine, ricordatevi che la formula reale di trasformazione deve tenere conto anche della variabile OT: nel nostro esempio essa funziona come addizione ed è stata inizializzata a 0: per cui la formula di trasformazione reale sarà POKE 34567, ASC(N/)-37+OT

## UN ALTRO SISTEMA

Dovete tener conto delle specificità del vostro computer:la routine di trasformazione che vi ho illustrato prima, è stata studiata e realizzata sulla specifica ipotesi che il computer emettesse dei suoni ponendo in una sua certa

locazione di memoria valori crescenti da 0 a 255.

Se invece io dovessi ottenere lo stesso effetto utilizzando un computer dove il suono è ottenuto con l'istruzione PLAY seguita dal numero di frequenza espressa in Hz come dovrei comportarmi?

Devo cambiare tutta l'impostazione di base, se voglio arrivare allo stesso risultato, poiché la scala in Hz è tutta diversa da quella lineare dei numeri naturali. Resta valido il principio di utilizzare la tastiera con o senza lo SHIFT per ottenere tutte le note, ma la progressione numerica alla quale dovrò pervenire sarà quadratica anziché lineare, e OT lavorerà come fattore di una moltiplicazione, anziché come addendo di un'addizione.

Resta valido il dimensionamento della serie A(22).

Resta valido il caricamento dei DATA nella serie A(22).

I valori in frequenza di tutte le note si possono ricavare dalla prima, grazie ad una formula matematica: se poniamo infatti che la frequenza del primo DO sia 35 (Hz), ecco la procedura di creazione della prima ottava:

**DIM B(12)**
**LET B(1)=35**
**FOR J=2 TO 12**
**LET B (J)=B(J-1)* 2 ↑ (1/12)**

Ora notate che gli indici della serie B(12) corrispondono esattamente ai valori della "Poke" del caso precedente.

Sarà la successione di questi indici a realizzare nella serie A la coincidenza con i codici ASCII: questa volta, quindi, i valori trovati nel magazzino DATA, forniranno l'esatta successione degli indici della serie B da richiamare per caricare nella serie A i valori in frequenza. Anche in questo caso sembra complicato, ma non lo è, basta ragionarci piano.

Nel caso i DATA siano zero, poiché non esiste B(0) dovremmo trovarci di fronte a un ERROR: lo preveniremo noi stessi (terza istruzione)

**FOR J=1 TO 22**
**READ T**
**IF T=0 THEN NEXT J**
**LET A(J)=B(T)**
**NEXT J**

Anche questa volta verifichiamo "manualmente" il funzionamento della routine, altrimenti non sarete mai convinti di quei B(V). Ricordate che la linea dei DATA, in fondo al programma, è:

**DATA 2, 4, 7, 9, 11, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 3, 5, 6, 8, 10, 12**

Seguiamo dunque l'andamento per i primi tre "giri" di J:

**RJ=1 T22**
**READ V**
**IF V=0 THEN NEXT J**
**LET A(J)=B(V)**
**J=1**
**V=2**
**no**
**A(1)=B(2)**
**J=2**
**V=4**
**no**
**A(2)=B(4)**
**J=3**
**V=7**
**no**
**A(3)=B(7)**

e così via: con J da 6 a 15, V sarà uguale a zero, allora si salterà a pié pari l'istruzione di assegnazione così tutti i valori di A(6)... A(15) resteranno utuali a zero.

Ora che in A(...) ci sono gli esatti valori di frequenza richiesti dall'istruzione PLAY del nostro secono ipotetico computer, ecco che possiamo ben scrivere la routine di trasformazione:

**PLAY A(ASC(N/))* OT**

OT, che in questo caso deve essere inzializzato con il valore 1 e non più con il valore 0, subirà sempre e solo interventi del tipo LET OT=OT*2, per aumentarlo, e LET OT=OT/2 per diminuirlo.

## PER DAVVERO

Ho fatto dei "casi ipotetici", per farvi vedere come diversi procedimenti raggiungono lo stesso scopo, o meglio: per raggiongere lo stesso scopo utilizzando due mezzi diversi, occorre seguire strade diverse.

Ora vorrei però rivisitare il nostro problema sulla base di un computer esistente, un computer che – secondo alcuni dei nostri lettori – finora è stato un po' negletto: il TI/99 4-A. Lo ho scelto perché ha un'istruzione di suono, e un apparato sonoro, piuttosto completo.

L'istruzione sonora (SOUND) chiede un parametro di durata, variabile da 1 a 4250, che esprime la durata in millisecondi, un parametro di frequenza in Hz (da 110 a 44733) e un parametro di volume, che va da 0 a 30.

Possiamo qui caricare direttamente il magazzino DATA con le frequenze che ci servono: dobbiamo solo stare attenti a seguire quell'ordine un po' bislacco imposto dai codici ASCII. Anche se il manuale (p. 88 dell'edizione italiana) fornisce i valori approssimati delle frequenze, è quindi preferibile ricorrere alla routine intera che vi ho proposto, e in particolare la seconda. Nel programma, poi, considerate anche una variabile V per il volume: sarà inizializzata a 15, cioè a un volume medio, e potrà aumentare di 1 premendo V maiuscolo (V+SHIFT, ASCII 118) o diminuire di 1 premendo V minuscolo, ASCII 86.

Ricordate che tutte le routine di incremento e decremento dei parametri devono contenere un apparato di blocco nel caso l'utente chieda di aumentare il parametro che ha già raggiunto il suo massimo valore, o di diminuirlo benché si trovi già al suo minimo. Si tratta di istruzioni semplicissime. Poniamo la durata D, che nel TI/99-4A abbiam visto può variare da 1 a 4250 millisecondi

Abbiamo detto che avremmo aumentato la durata premendo "+" e l'avremmo diminuita premendo "-".

```
20 IF N$ <> "+" THEN GO TO 60
30 LET D=D+1
40 IF D>4250 THEN LET D=4250
50 GOTO 10
60 IF N$ <> "-" THEN GO TO 100
70 LET D=D-1
80 ID D <0 THEN LET D=0
90 GOTO 10
```

Alla linea 10, ovviamente, c'è l'istruzione di lettura della tastiera, che nel caso del TI sarà:

```
10 CALL KEY (0, C, X)
12 IF X=0 THEN GOTO 10
14 LET N/=CHR/(C)
```

perché il TI legge direttamente il codide ASCII, e quindi, per uniformarlo al nostro programma, dobbiamo subito risalire dal codice al carattere, cosa che si ottiene con la linea di programma 14.

Se invece avete un computer dotato delle istruzioni AND e OR potete risolvere più elegantemente le vostre istruzioni di arresto al limite: per esempio le due linee 30 e 40 diventerebbero:

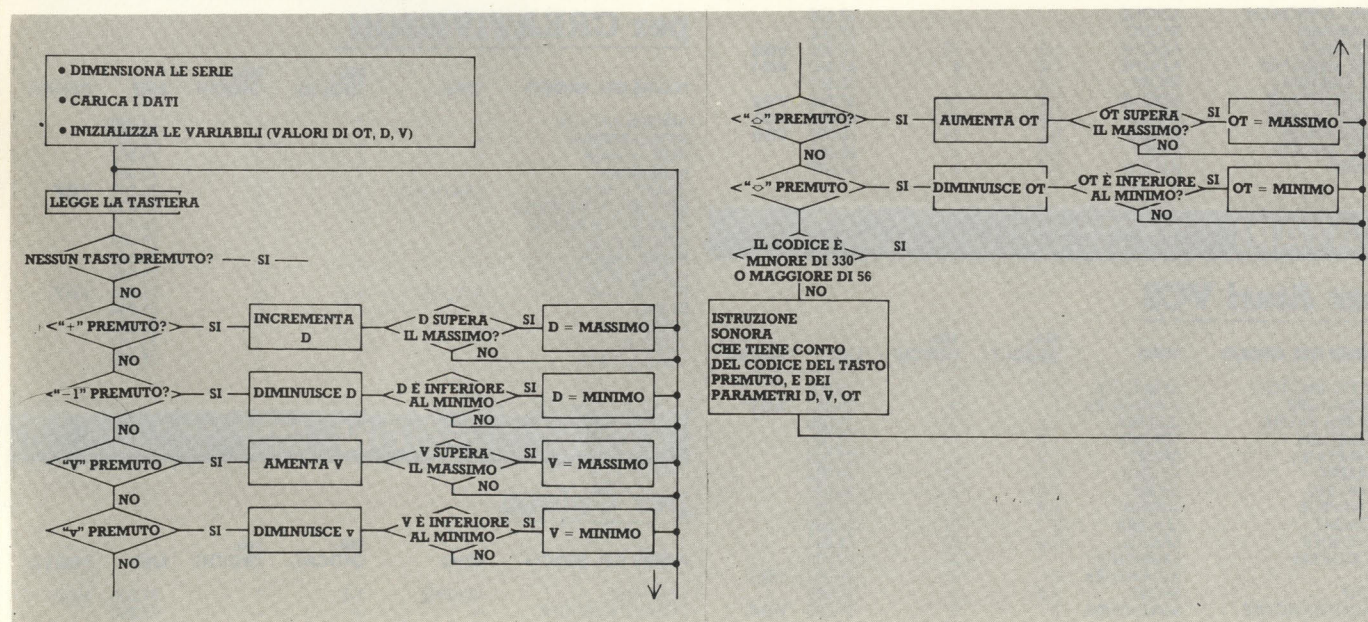
```
30 LET D=D+(1 OR D+34250)
```

**Conclusione**: ve lo ricordate? Ci siamo avvicinati alla tastiera con l'idea di fare un programmino semplice. Ora la tastiera suona: il programma non si interrompe per errori, o per numeri troppo grandi, o per variabili non trovate, o per qualche altro inconveniente? Allora è un programma ben fatto.

Trovate facilmente i comandi sulla tastiera, o addirittura avete fatto in modo che il video riporti le istruzioni di impiego?

Allora è un programma funzionale.

È tutto suddiviso in piccole routines e subroutines di facile lettura, in modo che se domani cercherete di aggiungere un'opzione o una nuova funzione, vi basterà "smontare" il pezzo interessato, e non sarete costretti a ricominciare tutto da capo gettando alle ortiche la fatica di oggi?

Allora è un programma ben strutturato.

# IL MERCATO VIDEOGIOCHI

## ACTIVISION

MIWA TRADING · MILANO FIORI · STRADA 7 PALAZZO T · 20090 ASSAGO (MI)

### per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| BARNSTORMING | AZIONE | 1 | 4 | 92.000 | |
| BOXING | SPORT | 1-2 | 2 | 65.000 | |
| BRIDGE | AZZARDO | 1 | 7 | 92.000 | |
| CHOPPER COMMAND | GUERRA | 1 | 2 | 92.000 | |
| DRAGSTER | GUIDA | 1-2 | 2 | 57.000 | |
| FISHING DERBY | SPORT | 1-2 | 2 | 65.000 | |
| FREEWAY | AZIONE | 1-2 | 8 | 77.000 | **VG2** |
| GRAND PRIX | GUIDA | 1 | 4 | 92.000 | |
| ICE HOCKEY | SPORT | 1-2 | 2 | 92.000 | |
| KABOOM | AZIONE | 1-2 | 2 | 77.000 | **VG1** |
| LASER BLAST | SPAZIO | 1 | 4 | 57.000 | |
| MEGAMANIA | AZIONE | 1-2 | 4 | 77.000 | **VG4** |
| PITFALL | AZIONE | 1 | 1 | 92.000 | **VG1** |
| RIVER RAID | AZIONE | 1-2 | 1 | 92.000 | **VG6** |
| SEAQUEST | AZIONE | 1-2 | 1 | 89.000 | **VG9** |
| SKY JINKS | AZIONE | 1 | 1 | 65.000 | **VG7** |
| SKIING | SPORT | 1-2 | 10 | 77.000 | **VG5** |
| SPIDER FIGHTER | AZIONE | 1-2 | 1 | 89.000 | **VG8** |
| STAMPEDE | AZIONE | 1 | 8 | 77.000 | **VG4** |
| STARMASTER | SPAZIO | 1 | 4 | 92.000 | **VG3** |
| TENNIS | SPORT | 1-2 | 4 | 77.000 | |

### per INTELLIVISION

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| PITFALL | AZIONE | 1 | 1 | 92.000 | **VG1** |
| STAMPEDE | AZIONE | 1 | 8 | 77.000 | **VG4** |
| HAPPY TRAILS | STRATEGIA | 1 | 1 | 92.000 | |

## APOLLO

ITP · MILANO FIORI · STRADA 1 PALAZZO F2 · 20090 ASSAGO (MI)

### per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| FINAL APPROACH | AZIONE | | | 67.000 | |
| GUARDIAN | SPAZIO | | | 67.000 | |
| INFILTRATE | AZIONE | 1-2 | 12 | 67.000 | **VG3** |
| LOST LUGGAGE | AZIONE | 1-2 | 6 | 67.000 | **VG4** |
| RACQUETBALL | SPORT | 1-2 | 1 | 60.000 | |
| SHARK ATTACK | AZIONE | 1-2 | 16 | 67.000 | **VG2** |
| SPACE CAVERN | SPAZIO | 1-2 | 48 | 67.000 | **VG1** |
| SPACE CHASE | SPAZIO | 1-2 | 24 | 60.000 | **VG6** |
| SKEET SHOOT | SPORT | 1-2 | 1 | 60.000 | |
| WABBIT | AZIONE | 1-2 | 1 | 67.000 | |

## ATARI

ATARI INTERNATIONAL · VIALE DELLA LIBERAZIONE, 18 · 20124 MILANO

### per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| 3D TIC-TAC-TOE | STRATEGIA | 1-2 | 9 | 25.000 | |
| ADVENTURE | AVVENTURA | 1 | 3 | 25.000 | **VG1** |
| AIR-SEA BATTLE | GUERRA | 1-2 | 27 | 39.000 | |
| ASTEROIDS | SPAZIO | 1-2 | 77 | 79.000 | |
| BASKETBALL | SPORT | 1-2 | 2 | 25.000 | |
| BERZERK | AZIONE | 1 | 12 | 79.000 | |
| BOWLING | SPORT | 1-2 | 6 | 25.000 | |
| CENTIPEDE | AZIONE | 1-2 | 2 | 89.000 | |
| COMBAT | GUERRA | 2 | 27 | 25.000 | |
| DEFENDER | SPAZIO | 1-2 | 20 | 79.000 | |
| DODGE'EM | LABIRINTO | | 3 | 39.000 | |
| E.T. | AVVENTURA | 1 | 3 | 59.000 | **VG3** |
| GOLF | SPORT | 1-2 | 1 | 39.000 | |
| HAUNTED HOUSE | AVVENTURA | 1 | 9 | 59.000 | **VG4** |
| MISSILE COMMAND | SPAZIO | 1-2 | 34 | 59.000 | |
| M.S. PAC-MAN | LABIRINTO | 1-2 | 3 | 89.000 | **VG9** |
| MATH GRAND PRIX | EDUCATIVO | 2 | | 39.000 | |
| NEW SOCCER | SPORT | 1-2 | 5 | 59.000 | |
| NEW VOLLEY BALL | SPORT | 1-2 | 2 | 59.000 | |
| OTHELLO | STRATEGIA | 1-2 | 4 | 39.000 | |
| OUTLAW | AZIONE | 1-2 | 16 | 39.000 | |
| PAC-MAN | LABIRINTO | 1-2 | 8 | 79.000 | |
| PHOENIX | SPAZIO | 1 | 1 | 79.000 | **VG6** |
| RIDERS OF THE LOST ARK | AVVENTURA | 1 | 1 | 89.000 | **VG8** |
| SPACE INVADERS | SPAZIO | 1-2 | 112 | 59.000 | |
| STAR RAIDERS | SPAZIO | 1-2 | 1 | 89.000 | **VG8** |
| VIDEO CHESS | STRATEGIA | 1 | 8 | 25.000 | |
| YARS' REVENGE | SPAZIO | 1-2 | 7 | 59.000 | **VG2** |

## BUZZY BIT

ITP · MILANO FIORI · STRADA 1 PALAZZO F2 · 20090 ASSAGO (MI)

### per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| BOBBY IS GOING HOME | — | — | — | 69.000 | |
| DANCING PLATE | — | — | — | 39.000 | |
| MISSION 3.000 A.D. | — | — | — | 69.000 | |
| OPEN SESAME | — | — | — | 69.000 | |
| PHANTOM TANK | — | — | — | 39.000 | |
| SEAMONSTER | — | — | — | 39.000 | |
| SPACE TUNNEL | — | — | — | 39.000 | |

### per Coleco

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| COSMIC CRISIS | — | — | — | 77.000 | |
| TANK WARS | — | — | — | 77.000 | |

## CREATIVISION

ZANUSSI · V.LE TREVISO, 15 · 33170 PORDENONE

### per CREATIVISION

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| AIR/SEA ATTACK | / | / | / | 75.000 | |
| ASTRO PINBALL | / | / | / | 75.000 | |
| AUTO CHASE | / | / | / | 75.000 | |
| BARBARIAN | / | / | / | 75.000 | |
| CRAZY CHICKY | LABIRINTO | 1-2 | 2 | 75.000 | **VG7** |
| DEEP SEA ADVENTURE | / | / | / | 75.000 | |
| HELICOPTER RESCUE | / | / | / | 75.000 | |
| MOUSE PUZZLE | / | / | / | 75.000 | |
| MUSIC MAKER | / | / | / | 75.000 | |
| PLANET DEFENDER | / | / | / | 75.000 | |
| POLICE JUMP | AZIONE | 1-2 | 2 | 75.000 | **VG7** |
| SKIING | / | / | / | 75.000 | |
| SPEED RACE | / | / | / | 75.000 | |
| SOCCER | / | / | / | 75.000 | |
| TANK ATTACK | / | / | / | 75.000 | |

## COLECOVISION

CBS ELECTRONICS · VIA AMEDEI, 9 · 20123 MILANO

### per Coleco

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| CARNIVAL | AZIONE | 1-2 | 1 | 77.000 | **VG6** |
| COSMIC AVENGER | — | — | — | 77.000 | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| DONKEY KONG | AZIONE | 1-2 | 1 | 92.000 | **VG5** |
| GORF | — | — | — | 77.000 | |
| LADY BUG | — | — | — | 77.000 | |
| MOUSE TRAP | — | — | — | 77.000 | |
| PUFFI (SMURF) | — | — | — | 92.000 | |
| VENTURE | — | — | — | 92.000 | |
| WIZARD OF WOR | — | — | — | 77.000 | |
| ZAXXON | — | — | — | 99.000 | |

## per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| CARNIVAL | AZIONE | 1-2 | 1 | 77.000 | **VG6** |
| DONKEY KONG | AZIONE | 1-2 | 1 | 92.000 | **VG5** |
| GORF | — | — | — | 65.000 | |
| MOUSE TRAP | — | — | — | 65.000 | |
| VENTURE | — | — | — | 77.000 | |
| WIZARD OF WOR | — | — | — | 65.000 | |

## per Intellivision

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| CARNIVAL | AZIONE | 1-2 | 1 | 65.000 | **VG6** |
| DONKEY KONG | AZIONE | 1-2 | 1 | 92.000 | **VG5** |
| MOUSE TRAP | — | — | — | 65.000 | |
| VENTURE | — | — | — | 77.000 | |

# GAMEX

ITP · MILANO FIORI · STRADA 7
PALAZZO T · 20090 ASSAGO (MI)

## per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| X-MAN | LUCE ROSSA | 1 | 1 | 111.800 | |

# IMAGIC

AUDIST · VIA CASTELBARCO, 2 ·
20134 MILANO

## per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| ATLANTIS | SPAZIO | 1-2 | 1 | 74.000 | |
| COSMIC ARK | SPAZIO | 1-2 | 1 | 74.000 | **VG3** |
| DEMON ATTAK | SPAZIO | 1-2 | 1 | 74.000 | **VG1** |
| DRAGON FIRE | AZIONE | 1-2 | 1 | 74.000 | **VG8** |
| FIRE FIGHTER | STRATEGIA | 1 | 1 | 58.000 | **VG2** |
| NO ESCAPE | AZIONE | 1-2 | 1 | 74.000 | |
| RIDDLE OF THE SPHINX | STRATEGIA | 1-2 | 1 | 74.000 | **VG4** |
| STAR VOYAGER | SPAZIO | 1-2 | 1 | 74.000 | **VG5** |
| TRICK SHOT | SPORT | 1-2 | 1 | 58.000 | |

## per INTELLIVISION

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| ATLANTIS | SPAZIO | 1-2 | 1 | 79.000 | |
| BEAUTY & BEAST | AZIONE | 1-2 | 1 | 79.000 | **VG4** |
| DEMON ATTACK | SPAZIO | 1-2 | 1 | 79.000 | **VG1** |
| DRACULA | AVVENTURA | 1-2 | 1 | 79.000 | **VG6** |
| DRAGON FIRE | AZIONE | 1-2 | 1 | 79.000 | **VG8** |
| ICE TREK | AVVENTURA | 1-2 | 1 | 79.000 | **VG8** |
| MICROSURGEON | STRATEGIA | 1 | 1 | 79.000 | **VG7** |
| NOVA BLAST | SPAZIO | 1-2 | 1 | 79.000 | |
| SWORD & SERPENT | AVVENTURA | 1-2 | 1 | 79.000 | |
| TROPICAL TROUBLE | AVVENTURA | 1-2 | 1 | 79.000 | **VG9** |

## per PHILIPS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| ATLANTIS | SPAZIO | 1-2 | 1 | 59.000 | |
| DEMON ATTACK | SPAZIO | 1-2 | 1 | 59.000 | **VG1** |

# MATTEL

MATTEL ELECTRONICS · VIA V. VENETO ·
OLEGGIO CASTELLO (NOVARA)

## per INTELLEVISION

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| ARMOR BATTLE | GUERRA | 2 | 4 | 49.000 | **VG5** |
| ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS | AZIONE | 1-2 | 1 | 59.000 | |
| AUTO RACING | GUIDA | 1-2 | 5 | 49.000 | |
| ASTROMASH | SPAZIO | 1 | 1 | 59.000 | **VG1** |
| BACKGAMMON | STRATEGIA | 1-2 | 3 | 49.000 | |
| B 17 BOMBER | GUERRA | 1 | 1 | 85.000 | **VG6** |
| BASEBALL | SPORT | 2 | 3 | 49.000 | **VG3** |
| BASKETBALL | SPORT | 2 | 4 | 59.000 | **VG2** |
| BASKETBALL II | SPORT | 2 | 1 | 69.000 | |
| BOWLING | SPORT | 1-4 | 20 | 49.000 | |
| BOXING | SPORT | 2 | 4 | 59.000 | |
| BURGER TIME | AZIONE | 1-2 | 1 | 69.000 | |
| CHESS | STRATEGIA | 1-2 | 2 | 69.000 | |
| FOOTBALL | SPORT | 2 | 4 | 29.000 | **VG8** |
| GOLF | SPORT | 1-4 | 9 | 49.000 | |
| FROG BOG | AZIONE | 1-2 | 1 | 49.000 | |
| HOCKEY | SPORT | 2 | 4 | 49.000 | |
| HORSE RACING | SPORT | 1-6 | 12 | 59.000 | |
| LAS VEGAS ROULETTE | AZZARDO | 2 | 4 | 29.000 | |
| LOCK'N CHASE | AZIONE | 1 | 1 | 69.000 | |
| NIGHT STALKER | AZIONE | 1 | 1 | 69.000 | |
| MATH FUN | AZIONE | 1-2 | 1 | 29.000 | |
| SHARP SHOT | AZIONE | 1 | 4 | 29.000 | |
| ROYAL DEALER | STRATEGIA | 1 | 1 | 49.000 | |
| SEA BATTLE | GUERRA | 2 | 1 | 49.000 | |
| SKIING | SPORT | 1-6 | 90 | 59.000 | |
| SNAFU | STRATEGIA | 1-2 | 16 | 49.000 | |
| SOCCER | SPORT | 2 | 3 | 59.000 | |
| SHARK-SHARK | AZIONE | 1-2 | 1 | 49.000 | **VG7** |
| SPACE ARMADA | SPAZIO | 1 | 2 | 49.000 | |
| SPACE BATTLE | SPAZIO | 1-2 | 5 | 59.000 | |
| SPACE HAWK | SPAZIO | 1-2 | 1 | 59.000 | |
| STAR STRIKE | SPAZIO | 1 | 6 | 59.000 | **VG2** |
| SUB HUNT | GUERRA | 1 | 1 | 59.000 | |
| TENNIS | SPORT | 2 | 4 | 59.000 | |
| TRON MAZE A TRON | AZIONE | 1-2 | 1 | 59.000 | **VG4** |
| TRON DEADLY DISCS | AZIONE | 1 | 1 | 59.000 | **VG4** |
| TRIPLE ACTION | GUIDA | 1-2 | 7 | 49.000 | |
| UTOPIA | STRATEGIA | 1-2 | 1 | 69.000 | **VG9** |
| VECTRON | AZIONE | 1 | 1 | 69.000 | |

## per LUCKY

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| MR. BASIC | — | — | — | 49.000 | |
| ASTROMUSIC | — | — | — | 49.000 | |
| MELODY MAKER | — | — | — | 49.000 | |
| SCOOBY DOO | — | — | — | 49.000 | |

# PHILIPS

PHILIPS · P.ZZA IV NOVEMBRE, 3 ·
20124 MILANO

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| ALLA CONQUISTA DEL MONDO | TAVOLIERE | 1-6 | 1 | 90.000 | |
| ATTACCO GALATTICO (UFO) | SPAZIO | 1 | 1 | 45.000 | |
| APPUNTAMENTO SPAZIALE | STRATEGIA | 1-2 | 3 | 45.000 | |
| BASEBALL | SPORT | 2 | 1 | 45.000 | |
| BASKET/BOWLING | SPORT | 1-4 | 3 | 45.000 | |
| BILIARDO ELETTR. | SPORT | 2 | 2 | 45.000 | **VG5** |
| BLACK JACK | AZZARDO | 1-2 | 1 | 45.000 | |
| BATTAGLIE SPAZIALI | SPAZIO | 1 | 1 | 45.000 | |
| CACCIA AL DRAGONE | LABIRINTO | 1-2 | 1 | 65.000 | **VG7** |
| CACCIA AL TESORO | TAVOLIERE | 1-6 | 1 | 90.000 | |
| CALCIO AMERICANO | SPORT | 2 | 1 | 45.000 | |
| CANNIBAL | LABIRINTO | 1 | 10 | 55.000 | |
| CASSETTA MUSICALE | EDUCATIVO | 1 | 1 | 75.000 | |
| COMBATTENTI DELLA LIBERTÀ | SPAZIO | 1 | 1 | 55.000 | **VG4** |
| I DUE GENERALI | AZIONE | 2 | 1 | 45.000 | |
| IN FILA PER 4 | STRATEGIA | 1 | 3 | 55.000 | |
| FLIPPER | AZIONE | 1-4 | 8 | 45.000 | |
| FORMULA UNO | GUIDA | 1-2 | 3 | 45.000 | |
| GORILLA | AZIONE | 1 | 40 | 55.000 | **VG9** |
| GUERRA AEREO-NAVALE (SUB-CHASE) | GUERRA | 2 | 1 | 45.000 | |
| GIOCO DEL CALCIO | SPORT | 1-2 | 1 | 45.000 | |
| GUERRA LASER | SPAZIO | 2 | 1 | 45.000 | |
| GIOCHI DI MEMORIA/ MATEMATICA | EDUCATIVO | 1 | 1 | 45.000 | |
| GOLF | SPORT | 1-2 | 1 | 45.000 | |
| HOCKEY/SOCCER | SPORT | 2 | 2 | 45.000 | |
| KILLER BIS | AZIONE | — | — | 70.000 | |
| LABIRINTO/SUPERMIND | LABIRINTO | 1 | 1 | 45.000 | |
| LOGICA CINESE | STRATEGIA | 1 | 1 | 45.000 | |
| LAS VEGAS | AZZARDO | 1-4 | 1 | 45.000 | |
| MOSTRO SPAZIALE | SPAZIO | 1 | 1 | 45.000 | |
| NIGHTMARE | — | — | — | 70.000 | |
| PALLAVOLO | SPORT | 1-2 | 1 | 45.000 | |
| IL PICCONE MAGICO | AVVENTURA | 1 | 1 | 65.000 | **VG6** |
| PROGRAMMAZIONE DEL COMPUTER | EDUCATIVO | 1 | 1 | 55.000 | |
| RACCATTAPALLE/TRIS | AZIONE | 1-2 | 1 | 45.000 | |
| RISCHIA E VINCI | STRATEGIA | 2 | 1 | 45.000 | |
| SALTIMBANCO | AZIONE | 1 | 1 | 45.000 | |
| SAMURAI | STRATEGIA | 2 | 1 | 45.000 | |
| SCI | SPORT | 1-2 | 3 | 45.000 | **VG8** |
| IL SEGRETO DEL FARAONE | STRATEGIA | 1-2 | 1 | 45.000 | |
| SUPER TRINCEA | AZIONE | 1-2 | 2 | 45.000 | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| TIRO CON LA CATAPULTA | AZIONE | 1-2 | 1 | 45.000 | |
| TERRA HAWK | — | — | — | 70.000 | |
| TIRO AL CESTO (PACHINKO) | AZIONE | 1-2 | 1 | 45.000 | |
| TELEGIOCHI NUMERICI | EDUCATIVO | 1-2 | 1 | 45.000 | |
| TIRATORE SCELTO | AZIONE | 1 | 1 | 45.000 | |
| VIDEO MESSAGGI | AZIONE | 1 | 1 | 45.000 | |

## PLAY ROUND

ITP · MILANO FIORI · STRADA 1 PALAZZO F2 · 20090 ASSAGO (MI)

### per Atari VCS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| BACHELORETTE | LUCE ROSSA | 1 | 1 | 111.800 | |
| BACHELOR PARTY | LUCE ROSSA | 1 | 1 | 111.800 | |
| FEVER | LUCE ROSSA | 1 | 1 | 111.800 | |
| LADY IN WANDING | LUCE ROSSA | 1 | 1 | 111.800 | |
| PHILLY FLASHER | LUCE ROSSA | 1 | 1 | 111.800 | |
| WESTWARD HO | LUCE ROSSA | 1 | 1 | 111.800 | |

## SUPERCHARHGER SYSTEM

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| COMMUNIST MUTANTS | — | — | — | 57.000 | |
| DRAGONSTOMPER | — | — | — | 64.000 | |
| ESCAPE FROM MIND MASTER | — | — | — | 64.000 | |
| FIREBALL | — | — | — | 57.000 | |
| KILLER SATELLITES | — | — | — | 57.000 | |
| PHASER PATROL | — | — | — | 57.000 | |
| SUICIDE MISSION | — | — | — | 57.000 | |

## SPECTRA VISION

CARRERE DOMOVIDEO · VIA TACCHI, 1 · 38068 ROVERETO (TN)

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| CHINA SYNDROME | — | — | — | 54.000 | |
| CROSS FORCE | SPAZIO | 1-2 | 1 | 54.000 | VG4 |
| GANGSTER ALLEY | AVVENTURA | 1-2 | 1 | 69.000 | VG3 |
| NEXAR | SPAZIO | 1 | 1 | 54.000 | VG7 |
| PLANET PATROL | SPAZIO | 1-2 | 1 | 69.000 | VG5 |
| TAPEWORM | AZIONE | 1-2 | 1 | 54.000 | VG9 |

## TELESYS

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| COCONUTS | AVVENTURA | 1-2 | 1 | 70.000 | |
| COSMIC CREEPS | SPAZIO | 1 | 1 | 70.000 | VG5 |
| DEMOLITION HERBY | AZIONE | 1-2 | 1 | 70.000 | |
| FAST FOOD | AZIONE | 1-2 | 1 | 70.000 | VG3 |
| RAM IT | AZIONE | 1-2 | 1 | 70.000 | |
| STARGUNNER | SPAZIO | 1-2 | 1 | 70.000 | |

## TIGER VISION

TELEGAME RUGGERI · VIA MATILDE DI CANOSSA, 22 · 00162 ROMA

| NOME DEL GIOCO | TIPO | No. GIOCAT. | No. GIOCHI | LIRE | PROVA |
|---|---|---|---|---|---|
| JAWBREAKER | AZIONE | 1-2 | 1 | 69.000 | |
| KING KONG | AZIONE | 1-2 | 1 | 69.000 | |
| MARAUDER | LABIRINTO | 1 | 1 | 69.000 | |
| THRESHOLD | SPAZIO | 1-2 | 1 | 69.000 | |

## BASI

| | |
|---|---|
| ACCESSORI ATARI per VCS 2600 Comandi a cloche | Lire 25.000 |
| ATARI/VIDEO COMPUTER SYSTEM | Lire 299.000 |
| CABEL/UNIVERSAL GAME COMPUTER | n.p. |
| CONTROLLO COMPETIZIONE IMAGIC per ATARI | Lire 39.000 |
| BASE CREATIVISION | Lire 415.000 |
| BASE COLECO | Lire 485.000 |
| COLECO ATARI CONVERTER | Lire 169.000 |
| COLECO MODULO TURBO | Lire 130.000 |
| FUOCO AUTOMATICO RAPIDO IMAGIC per ATARI | Lire 29.000 |
| HANIMEX/HMG 2650 | Lire 275.000 |
| INTERTON/VIDEOCOMPUTER VC 4000 | Lire 300.000 |
| LUCKY KEYBOARD TASTIERA ALFANUMERICA | Lire 299.000 |
| LUCKY TASTIERA MUSICALE | Lire 199.000 |
| LUCKY ESPANSIONE MEMORIA | Lire 145.000 |
| MATTEL/INTELLIVISION | Lire 399.000 |
| MODULO INTELLIVOICE | Lire 199.000 |
| PHILIPS/VIDEOPAC G7000 | Lire 285.000 |
| PHILIPS MODULO VIDEOPAC C7010 | Lire 245.000 |
| PHILIPS/VIDEOPAC G7400 | Lire 299.000 |
| PHILIPS/VIDEOPAC G7200 con MONITOR 9" b/n | Lire 360.000 |
| SUPERCHARGER | Lire 170.000 |
| QUICK STIK IMAGIC per MATTEL | Lire 29.000 la coppia |

# VIDEOGAME CLUB

## ED ECCO GLI INDIRIZZI DEI CLUB PATROCINATI DALLA NOSTRA RIVISTA:

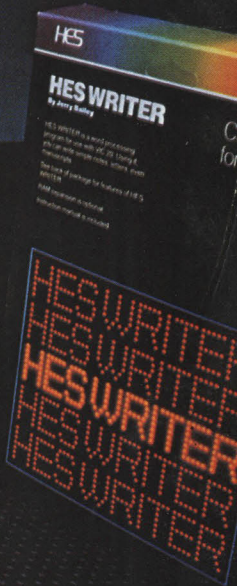
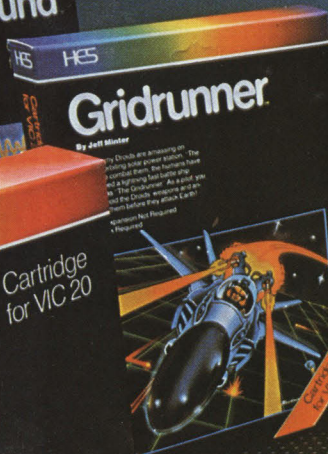
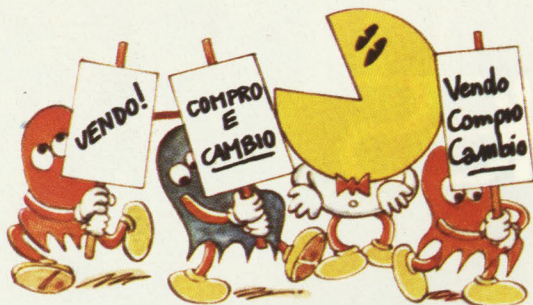
• **Mauro Morato e Maurizio Begatti** sono intenzionati a formare un club di Ataristi in possesso del VCS 2600, con lo scopo di potersi scambiare cartucce ed inoltre di poter fare una classifica con tutti i punteggi raggiunti nei vari giochi Atari, classifica tipo la vostra videogara.
Scrivere a: *Mauro Morato - Via dei Tigli 2/A - Millepini Rodano (MI)* oppure a:
*Maurizio Begotti - Via D'Oggiorno 3 - Milano.*

• **Alessandro Ibba** è intenzionato a formare un club Atari, naturalmente 2600 (solo zona Roma e dintorni) in cui si possa scambiare cartucce, organizzando così dei tornei.
*Alessandro Ibba - Via Fogazzaro 31 - C.A.P. 00137 Roma - Tel. 824915.*

• **Si è formato a Torino** un club di utenti del Sinclair ZX81 e Spectrum.
La quota è di L. 6.000 più 3 programmi oppure solo L. 8.000 e dà diritto a diventare socio e a ricevere un bollettino bimensile con programmi novità inglesi e italiane. Sinclair New Club.
*Gentili G. Paolo - Via Turati 10 - C.A.P. 10024 Moncalieri (TO).*

• **Sono uno che vuole formare un club** di videogiochi a Roma e dintorni per quelli che hanno un Atari e un Intellivision. Così possiamo scambiarci le cassette e le basi.
Scrivete a: *Michele Haile - Via Renzo Rossi 3.*

• **Amici con consolle Intellivision** di Biella e dintorni se volete aiutarmi a creare un club telefonate allo 015/32863 oppure scrivete a: *Ramella Paolo - Via E. de Amicis 15 - 13051 Biella (VC).*

• **Chiunque abbia voglia** di affiliarsi al Megaplayers Videogiochi Association scriva o telefoni a:
*Stasi Daniele - Via Avesella 7 - Tel. 269426* oppure a:
*Bonora Nicola - Via N. Sauro 28 - Tel. 225015/051 Bologna.*

# LOVOGLIONONLOVOGLIOPIÙ

COMPRO **cassette Imagic per Intellivision** Dracula, Ice Trek, Tropical Trouble, Activision, Pitfall. Prezzo da stabilirsi. Cambio anche con Space Battle, Triple Action. Via F. Nansen, 104 - 00154 Roma - Tel. 06/5778295 (ore pasti).

CAMBIO **cassetta Intellivision Frog Bog** con Tron Dealdy Discs o con Demon Attack per Intellivision dell'Imagic. Via F. Crucioli, 116 - 64100 Terano - Tel. 0861/30568 (ore pasti).

COMPRO **numeri 1 e 2 Videogiochi** a L. 2.000 l'uno, in buone condizioni e con i cataloghi allegati (se ce ne sono). Via Federico Pipitone, 81 - Palermo - Tel. 091/258244 (ore 14-20).

COMPRO urgentemente **l'imballaggio delle cassette per VCS Atari** Starmaster (Activision) Pac-Man, Video Olympics. Pagherò ottimo prezzo. Via Toscanini, 13 - Bologna - Tel. 051/580534 (dalle 14,30 alle 15,30).

COMPRO **cassette Atari cx 2646 Pac Man** per L. 28.000, Donkey Kong per L. 26.000, E.T. per L. 22.000; cx 2635 Maze Craze per L. 10.000; cx 2637 Dodge Em per L. 10.000; cx 2633 Night Driver per L. 10.000. Corso Vittorio Emanuele, 41 - 80059 Torre del Greco (Na) - Tel. 081/8817182 (ore 19-22).

COMPRO **Atari wvcs con 1 cassetta** a L. 200.000 circa. Lucia Neri - Via Castiglione, 162 - Bologna - Tel. 051/271459 (ore pasti).

COMPRO **cassette per Atari VCS:** Pitfall (Activision) a lire 20.00/22.000; o Grand Prix (Activision) a lire 20.000/22.000; o Donkey Kong (Colecovision) a lire 20.000/22.000 in buono stato. Via Merini, 14 - Varese - Tel. 0332/233345 (ore 20-22 o 18-19).

COMPRO **cassette Intellivision** in buono stato a lire 30.000-35.000: Advanced Dungeons, Dragons, Basketball II, Burger Time, Shark, Vectron, Sub Hunt. Inoltre cerco catalogo Intellivision 1983. Manuele Colonna - Via Ns. di Lourdes, 41 - Roma - Tel. 06/6212908 (durante i pasti esclusi sabato e domenica).

COMPRO **cassetta Atari VCS 2600** Pac-Man a lire 20.000. Via Merini, 14 - Varese - Tel. 0332/233345 (dalle 19 alle 22).

COMPRO le seguenti **cassette Intellivision:** Utopia, Space Hawk, Kock'n Chase, Snafu, Shark Shark, Advanced Dungeons e Dragons, Frog-Bog a prezzi trattabili. Via Isonzo, 29 - Pescara - Tel. 085/381196 (dopo cena tranne giovedì oppure sabato e domenica).

CAMBIO **cassetta Microsurgeon** della Imagic con quella Atlantis (Intellivision) della stessa marca o Demon Attack (Intellivision). Iesu Antonio - Via A. Moro, 10 - Cicciano (Na) - Tel. 081/8261159 (ore pasti).

COMPRO/CAMBIO con **Radioregistratore** - Sanyo stereo; base Intellivision. CAMBIO **software per ZX-Spectrum.** Bottazzi Akix - Via Masetti, 14 P 40100 Bologna.

COMPRO **cassetta Intellivision** "Horse Racing" a L. 30.000 purché funzionante e completa di istruzioni, scatola e schede copritasti. Piras Giovanni - Via Borea, 6 - 09100 Cagliari - Tel. 070/371863 (ore pasti).

COMPRO **cassetta Activision Pitfall** compatibile con VCS Atari, prezzo sulle L. 40.000. Sono interessato anche alle cassette Coleco per VCS Atari. Marcello Mannino - Via A. Pecoraro, 48 - 90144 Palermo - Tel. 091/263256 (14,30-20,30).

COMPRO **console Atari VCS,** pago al massimo L. 100.000, in buono stato e perfettamente funzionante. Compro anche cassette a L. 20.000 per VCS. Leone Daniele, Via Monte Gran Paradiso - Colleverde (Roma) - Tel. 0774/361114 (dalle 14 alle 15).

COMPRO **base Intellivision** e qualsiasi cassetta sempre Intellivision in buone condizioni, oppure CAMBIO con cassette Atari. Scrivere o telefonare a Ugolini Alessandro, Via Giovanni Bovio, 8 - Genova - Tel. 010/308233 (ore pasti).

VENDO **cartucce Intellivision** (Imagic e Activision) per Intellivision serie completa, disponibile solo come in negozi, completamente nuove, direttamente importatore vendo a meno prezzo. Viale Monte Grappa, 6 - 20124 Milano - Tel. 02/6594164 (ore 13-21,30).

VENDO **videogioco Atari VCS,** sette mesi di vita, completo di 2 Joystick, 2 paddles, trasformatore, al prezzo di L. 150.000. Vendo inoltre videogioco Tele Partner completo di 2 Joystick, trasformatore, 3 cassette per un numero complessivo di 18 giochi tra cui la corsa delle macchine, il muro, tennis. Usato pochissimo al prezzo di L. 70.000 trattabili. Fino al 31 agosto, Via Vitalba, 6 - Quercianella (Li). Dal 1 Settembre, Via Buozzi, 86 - Prato (Fi) - Tel. 0586/491449 - 0574/39837 (ore pasti).

VENDO/CAMBIO **cassette, Street Recer,** Video Olimpycs per Atari-VCS a L. 35.000-30.000 trattabili, o CAMBIO con cassette Atari o compatibili. Via Monte S. Calogero, 8 - Palermo - Tel. 091/523741 (ore pasti).

VENDO **calcetto elettronico Coleco** a L. 50.000, o CAMBIO con cassetta Atari VCS o compatibile. VENDO inoltre, gioco elettronico corsa delle auto a L. 40.000 Asaki con marce. Via Monte S. Calogero, 8 - Palermo - Tel. 091/523741 (ore pasti).

VENDO eccezionali **videogames per ZX81,** tutti in linguaggio macchina di movimento. Prezzi ridotti: dalle 8.000 alle 9.000 lire ed offerte speciali. Abbiamo a disposizione tutto il meglio del mercato e qualcosa in più. Telefonare chiedendo di Roberto 071/58216 (ore pasti).

RINO - VIA CARLO ALBERTO, 39 - TEL. 517.740 **MILANO** - VIA MASCHERONI, 14 - TEL. 437.385

**Novità** Coleco

Pepper 2 L. 79.000
Space Panic L. 79.000
Donkey Kong Yunior L. 79.000
Looping L. 79.000
Space Furi L. 79.000
M. Tore L. 79.000

**Novità** Parker

Q. Bert L. 89.000
Tutankham L. 89.000

**Offerta speciale** a chi acquista una consolle Coleco L. **485.000** oltre alla cassetta Mouse Trap ha diritto a Zaxxon in omaggio o una cassetta a sua scelta.

**Offerta speciale** a chi acquista una consolle Intellivision L. **399.000** oltre alla cassetta in omaggio Mattel ha diritto a Burger Time o una cassetta a sua scelta.

**Novità** Imagic.

Losar Storm L. 79.000
Truking L. 89.000
Moonsweeper L. 79.000

### INTELLIVISION SYSTEM

0001 Console con 1 cass. omaggio L. 399.000

### CASSETTE INTELLIVISION

0002 Football L. 29.000
0003 Las Vegas Roulette L. 29.000
0004 Sharp Shot 4 giochi L. 29.000
0005 Math Fun L. 29.000
0006 Hockey L. 49.000
0007 Auto Racing L. 49.000
0008 Bowling L. 49.000
0009 Golf L. 49.000
0010 Baseball L. 49.000
0011 Backgammon L. 49.000
0012 Royal Dealer - Giochi di carte L. 49.000
0013 Triple Action - Triplice Azione L. 49.000
0014 Sea Battle L. 49.000
0015 Armor Battle L. 49.000
0016 Frog Bog L. 49.000
0017 Shark! Lo squalo L. 49.000
0018 Snafu - La trappola L. 49.000
0019 Space Armada - Flotta Spaziale L. 49.000
0020 Söccer - Calcio L. 59.000
0021 Tennis L. 59.000
0022 Basketball L. 59.000
0023 Skiing - Sci L. 59.000
0024 Boxing L. 59.000
0025 Horse Racing - Corsa di Cavalli L. 59.000
0026 Star Strike L. 59.000
0027 Astrosmash L. 59.000
0028 Space Battle L. 59.000
0029 Space Hawk L. 59.000
0030 Sub Hunt - Battaglia sottomarina L. 59.000
0031 Vectron L. 59.000
0032 Tron Maze Tron - Caccia al Tron L. 59.000
0033 Advanced Dungeons & Dragons - Draghi e Tesori nascosti L. 59.000
0034 Tron Deadly Discs L. 59.000
0035 Utopia L. 69.000
0036 Night Stalker - Labir. degli orrori L. 69.000
0037 Lock'n Chase - Guardie e Ladri L. 69.000
0038 Ches - Scacchi L. 69.000
0039 Burger Time L. 69.000
0040 Buzz Bombers L. 69.000
0041 Mission X L. 69.000

### INTELLIVOICE

0044 Modulo Intellivoice L. 199.000 Sintetizzatore di voce con una cassetta B.17 omaggio (in inglese)

### CASSETTE INTELLIVOICE

0045 Space Spartans (in italiano) L. 85.000
0046 Space Shuttle (in inglese) L. 85.000
Solar Sailor (in inglese) L. 85.000

### ATARI

**Consolle**

0047 Video Computer System L. 299.000 comprensivo di comandi a cloche e una cassetta in dotazione (Space Invaders)

**Accessori per VCS 2600**

0048 Comandi a cloche L. 25.000

**Cassette per VCS 2600**

0049 Basket Ball L. 25.000
0050 Outlaw L. 25.000
0051 Video Checkers L. 25.000
0052 3-D Tic Tac Toe L. 25.000
0053 Bowling L. 25.000
0054 Combat L. 25.000
0055 Adventure L. 25.000
0056 Dodge Em L. 39.000
0057 Othello L. 39.000
0058 Golf L. 39.000
0059 Air Sea Battle L. 39.000
0060 Math Gran Prix L. 39.000
0061 New Soccer L. 59.000
0062 New Tennis L. 59.000
0063 New Volleyball L. 59.000
0064 Space Invaders L. 59.000
0065 Missile Command L. 59.000
0066 Haunted House L. 59.000
0067 Yar's reverge L. 59.000
0068 E.T. Extra Terrestrial L. 59.000
0069 Dig Dug L. 79.000
0070 Galaxian L. 79.000
0071 Phoenix L. 79.000
0072 Vanguard L. 79.000
0073 Asteroids L. 79.000
0074 Bezerk L. 79.000
0075 Defender L. 79.000
**0076 Pac-Man L. 69.000**
**0077 Centipede L. 89.000**
**0078 Ms. Pacman L. 89.000**
**0079 Star Raiders L. 59.000**

### COLECO

Console con Donkey Kong compreso L. 485.000

### GIOCHI COLECO CARTUCCE ARGENTO

0080 Zaxxon L. 99.000
0081 Donkey Kong L. 92.000
0082 Puffi L. 92.000
0083 Venture L. 92.000
0084 Cosmic Avenger L. 77.000
0085 Lady Bug L. 77.000
0086 Gorf L. 77.000
0087 Wizard of Wor L. 77.000
0088 Mouse Trap L. 77.000
0089 Carnival L. 77.000

### GIOCHI ATARI CARTUCCE ROSSE

0090 Donkey Kong L. 92.000
0091 Venture L. 77.000
0092 Wizard of Wor L. 65.000
0093 Gorf L. 65.000
0094 Mouse Trap L. 65.000
0095 Carnival L. 65.000

### GIOCHI MATTEL CARTUCCE BLUE

0096 Donkey Kong L. 92.000
0097 Venture L. 77.000
0098 Mouse Trap L. 65.000
0099 Carnival L. 65.000

**Videogames Imagic compatibili Intellivision**

0100 Atlantis L. 69.000
0101 Beauty and the Beast L. 69.000
0102 Microsurgeon L. 69.000
0103 Demon Attack L. 69.000
0104 Dragon Fire L. 79.000
0105 Tropical Trouble L. 79.000
0106 Sword & Serpents L. 79.000
0107 Ice Trek L. 89.000
0108 Dracula L. 89.000
0109 Nova Blast L. 89.000

Controlli speciali Point Master (compatibili Intellivision)

0110 Quick-Stik *novità* coppia L. 29.000

**Videogames Imagic compatibili Atari**

0111 Atlantis L. 39.000
0112 Star Voyager L. 39.000
0113 Cosmic Ark L. 39.000
0114 Riddle of the Sphinx L. 39.000
0115 Fire Fighter L. 39.000
0116 Trick shot L. 39.000
0117 Demon Attack L. 49.000
0118 Dragon Fire L. 79.000
0119 No Escape L. 79.000

Controlli speciali Point Master (compatibili Atari)

0120 Fuoco Automatico Rapido L. 29.000

**ACTIVISION per Atari**

0121 Dragster L. 57.000
0122 Laser Blast L. 57.000
0123 Spider Fighter L. 59.000
0124 Boxing L. 65.000
0125 Fishing Berby L. 65.000
0126 Sky Jinks L. 65.000
0127 Kaboom L. 77.000
0128 Tennis L. 77.000
0129 Skiing L. 77.000
0130 Freeway L. 77.000
0131 Stampede L. 77.000
0132 Megamania L. 77.000
0133 Sea Quest L. 77.000
0134 Dolphin L. 77.000
0135 Keystone Cops L. 77.000
0136 Oink Oink L. 77.000
0137 Barnstorming L. 92.000
0138 Grand Prix L. 92.000
0139 Starmaster L. 92.000
0140 Ice Hockey L. 92.000
0141 Chopper Command L. 92.000
0142 Pitfall L. 92.000
0143 River Raid L. 92.000

**per Intellivision**

0144 Stampede L. 70.000
0145 Pitfall L. 92.000
0146 Happy Trails L. 92.000

**PARKER per Atari**

0147 Frogger L. 89.000
0148 Star Wars L. 89.000
0149 Amidar L. 89.000
0150 Spiderman L. 89.000
0151 Reactor L. 89.000
0152 Jediarena L. 89.000
0153 Actione Force L. 89.000
0154 Tutankham L. 89.000
0155 Q Bert L. 89.000

**per Intellivision**

0156 Frogger L. 89.000
0157 Super Cobra L. 89.000
0158 Q Bert L. 89.000
0159 Tutankham L. 89.000
0160 Popeye L. 89.000

Vectrex

**Popeye L. 89.000**
**Frogger L. 39.000**
**Rabbit L. 39.000**

**Novità** Atari

Pole Position L. 89.000
Plate Zone L. 79.000
Dig Dug L. 79.000

STARPATH CORPORATION (formerly ARCADIA)

Super Charger compreso cassetta fhaser Patrol L. 149.000

Communist Mutants L. 39.000
Fireball L. 39.000
Killer Satellites L. 39.000
Suicide Mission L. 39.000
Dragon Stomper L. 45.000
Mindmaster L. 45.000

**QUESTO TAGLIANDO È VALIDO PER L'ISCRIZIONE AL CLUB PLAY GAME**

NOME E COGNOME DEL VIDEOGIOCATORE ____ ETÀ ____

INDIRIZZO ____ TELEFONO ____

TIPO DI BASE/SISTEMA ____

N. DI MATRICOLA BASE ____

**SPEDIRE A: PLAY GAME CLUB - VIA CARLO ALBERTO 39 - TORINO**

**CEDOLA DI COMMISSIONE**

da inviare a "Play Game", via C. Alberto 39, Torino, tel. 011/517740

NOME ____ COGNOME ____ ETÀ ____

VIA ____ N° ____ TEL. ____/____

CAP ____ CITTÀ ____ PROV. ____

**ATARI**

N° ____ N° ____ N° ____

**INTELLIVSION**

N° ____ N° ____ N° ____

☐ Pagherò al postino; le spese di spedizione sono comprese nel prezzo

☐ Allego assegno n° ____ 0 ____ di L. ____

☐ Vogliate inviarmi il catalogo. Allego L. 500 in francobolli ☐ Per ATARI ☐ Per INTELLIVISION

DATA ____ FIRMA ____

VENDO **Pelè Soccer-Atari** (L. 15.000), Tron Maze a Tron (L. 45.000), Stampade (L. 60.000), Microsurgeon (L. 55.000), Beauty and Best (L. 60.000), Triple Action (L. 25.000), Football (L. 20.000), Hockey (L. 30.000). Fortunato Alouisi - Via Cirillo, 31 - Napoli - Tel. 081/294190.

VENDO **cassetta Atari Combat** L. 20.000 trattabili o CAMBIO con altre cassette Atari o compatibili. Emiliano De Rosa - Via Pigna, 98 - 80128 Napoli - Tel. 081/245549 (ore pasti).

VENDO **listati per tutti i Personals Computers.** Richiedere lista. Gusso Massimo - Viale Felissent, 32 - Treviso - Tel. 0422/62969 (ore pasti).

VENDO **videogioco Atari 2600** + 15 cassette CS: Berzerez, Bastetball, Super Brekaut, Sky Driver, Night Driver, Circus Atari, Video Olimpics, Casino, Slot Racers, Combat, Bakgammon, Basic Program + 2 tastiere, Yndi 500 + 2 volanti. L. 600.000 tutto in perfette condizioni. Pirozzi Gaetano - Via Ponti Rossi, 188 Lotto A - Tel. 081/452867 (tutti i giorni dopo le 21).

VENDO **videogioco Atari cx 2600,** 1 anno di vita, in perfette condizioni, con imballaggio originale, 2 Joystick, 2 Paddles + tastiera a 5 tasti con ventose, cassette (Combat), vendo a L. 210.000. A richiesta vendo anche altre cassette. Tel. 051/554897 (ore pasti).

VENDO **Frog Bog per base Intellivision,** prezzo contrattabile, ottimo stato, usata 1 settimana. Sergio Aureli - Via F.B. Rastrelli, 130 - 00128 Roma - Tel. 06/6481487 (dalle 14,30 alle 16).



**PARKER**

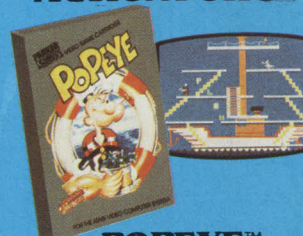
Weltbekannt durch MONOPOLY

SKY SKIPPER™

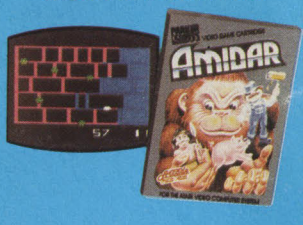
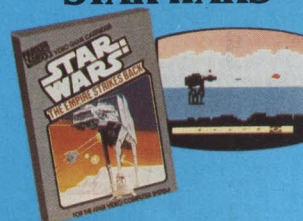
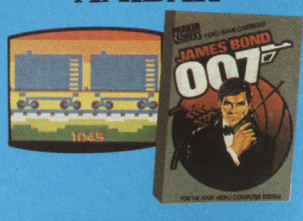
SUPER COBRA™

Q*BERT™

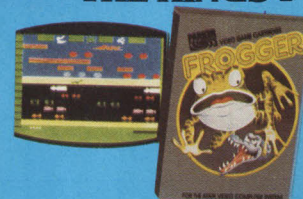
ACTION FORCE®

REACTOR™

POPEYE™

TUTANKHAM™

STAR WARS™

AMIDAR™

STAR WARS™

JAMES BOND

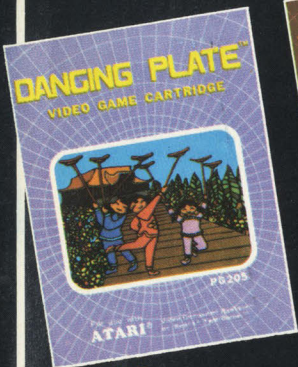
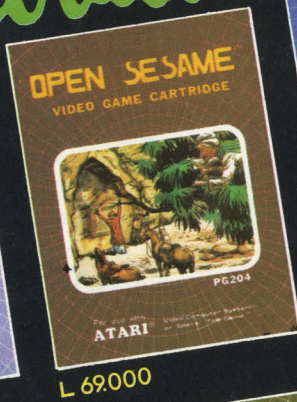
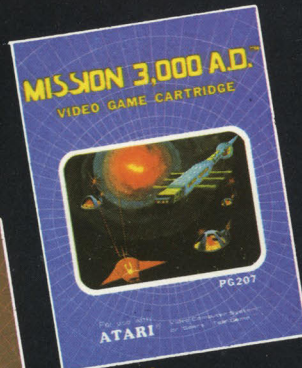
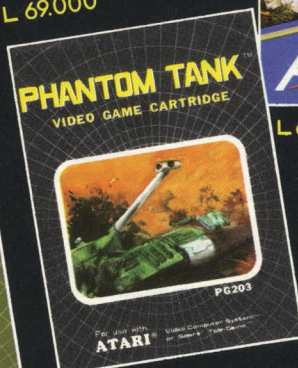
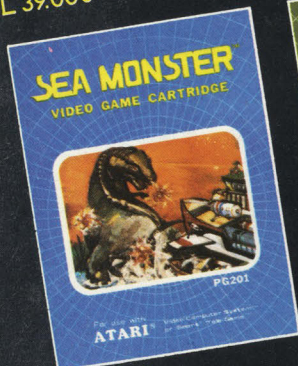
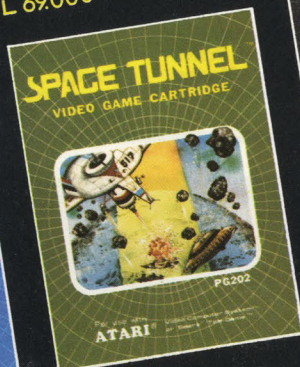
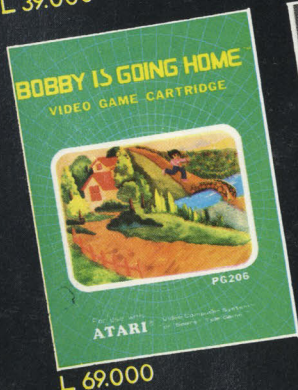
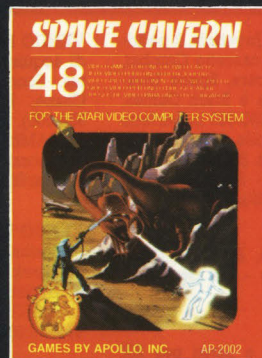
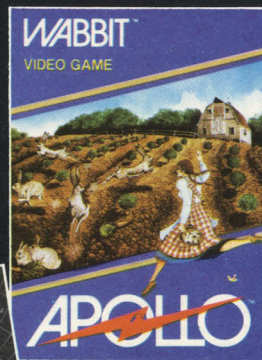
THE LORD OF THE RINGS 1™

SPIDERMAN™

FROGGER™

STAR WARS™

JTP distributore esclusivo per l'Italia dei prodotti Parker

# VIDEO GAMES

## favolose novità

L 69.000

L 69.000

MISSION 3,000 A.D.™ VIDEO GAME CARTRIDGE — L 69.000

L 69.000

L 69.000

DANCING PLATE™ VIDEO GAME CARTRIDGE — L 39.000

L 69.000

PHANTOM TANK™ VIDEO GAME CARTRIDGE — L 39.000

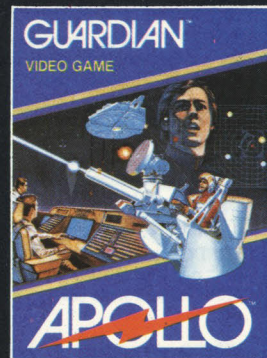
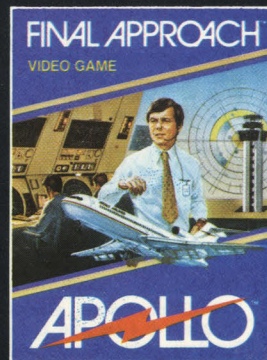
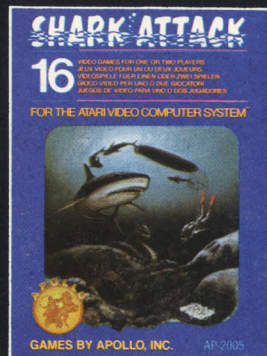
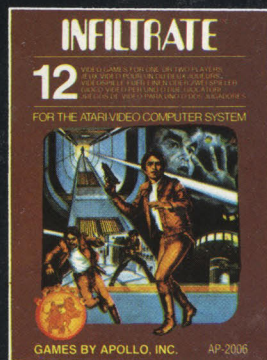
L 69.000

SEA MONSTER™ VIDEO GAME CARTRIDGE — L 39.000

SPACE TUNNEL™ VIDEO GAME CARTRIDGE — L 39.000

SNAIL ON SQUIRREL — L 69.000

COSMIC CRISIS — L 77.000

TANK WARS — L 77.000

INFILTRATE 12 FOR THE ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM — GAMES BY APOLLO, INC. AP-2006 — L 69.000

L 69.000

viale Milano Fiori - 1ª strada, Palazzo F2
20090 ASSAGO (Milano) - ITALY
Tel. (02) 8241625 - Tlx 312820 MILECC
Fax 656873

VENDO **VCS Atari completo di 2 Joystick,** 2 paddles e 2 tastiere, imballi originali e cassette Combat, Asteroids, Video Pinball, Slot Racers, Space Invaders, Night Driver, Yars' Revenge e Brain Games, con le relative istruzioni, tutto a L. 650.000 in perfette condizioni. Vendo anche la consolle o le cassette separatamente a prezzi convenienti. Stefano Campostrini - Via Vittorio Veneto, 3/A - 38068 Rovereto (Trento) - Tel. 0464/25711 (ore 19-22).

VENDO **cassette Atari** "Pac-Man, Breakout Combat" per lire 119.000. Frigo Giulio - Via Gramsci - 07046 Porto Torres (SS).

VENDO **programmi su cassetta** e listati **per ZX Spectrum e ZX81.** Prezzi bassissimi. Molti giochi in alta risoluzione. Celi Carlo - Via Giorgetti, 25 - 32100 Belluno - Tel. 0437/27016 (ore pasti).

VENDO **consolle Intellivision** con cartucce o CAMBIO con monitor a calori Pal + Audio. Barone Nicola - Corso Vittorio Emanuele, 377 - 80135 Napoli - Tel. 081/348344 (ore 14-15).

VENDO **videogioco Philips G7000** + 7 cassette a L. 300.000. Cassette: Basket, Bowling, Il santimbanco, Attacco galattico, Sci, Biliardo, Guerra laser, Baseball. Via Emilio De Marchi, 33 - Roma - Tel. 06/8920156 (ore 14-15 - 21-23).

VENDO nuovissimo **videogioco Atari CX 2600** completo di 4 cassette: Combat, Slot Racers, Space Invaders, Street Racer a solo L. 350.000 preferibilmente Napoli e dintorni. Amato Mario - Via Pier delle Vigne, 43 - Napoli - Tel. 081/8025080 (ore 18-22).

VENDO **ZX81** + Alimentatore + Manuali (inglese, italiano) + 16K Ram + Imballi originali a L. 290.000. Circa 40 programmi vari per ZX81 (valore oltre 150.000) vendo a L. 60.000. In blocco L. 320.000, il tutto è come nuovo. Eros Tartini - Via Ferraris, 21 - 21013 Gallarate - Tel. 0331/781827 (dalle 19,30 alle 21).

VENDO **Base Intellivision,** ancora in garanzia, data di acquisto giugno '83, con 9 cartucce: Poker, Tennis, Soccer, Basket, Boxing, Astrosmash, Lock'n' Chase, Pitfall, Beauty & The Test (listino lire 934.000), tutto come nuovo vendo a L. 600.000, oppure CAMBIO con base Colecovision + una cartuccia. Marinozzi Walter - Via S. Martino, 8 - 56040 Castellina Marittima (Pisa).

VENDO **Intellivision + 9 cassette:** Soccer, Tennis, Basketball, Tron 1, Armor Battle, Tripe Action, Space Hawk, Space Battle e Icetrek della Imagic. Prezzo di listino L. 930.000, vendo a L. 580.000, oppure CAMBIO con Atari o TI 99. Maurizio - Tel. 095/494056 (ore 14-20).

VENDO **videogiochi Atari CX 2600** con sei cassette per un valore di L. 743.680 (VG n° 5) a L. 350.000. Basile Mattia - Via Netro, 2 - Torino - Tel. 011/7490061.

VENDO **cassette Poker & Blackjack** e Sea Battle Intellivision a L. 40.000 in ottime condizioni, o CAMBIO con Dracula, Basletball o altre. Padroni Marco - Via Cagliari, 244 - Palazzi Saia 09170 Oristano - Tel. 0783/70595 (ore pasti).

VENDO/CAMBIO/COMPRO **software giocoso** e non per Spectrum. Ho molti programmi completamente in linguaggio macchina originali inglesi. Inviare offerte precise. Callegari Luigi - Via De Gasperi, 47 - 21040 Sumiragu (Va) - Tel. 0331/909183 (dopo le ore 13).

VENDO **Intellivision Mattel,** ottimo stato, istruzioni in italiano con 4 cassette: Skiiking, Poker-Blackjack, Space Hawk, Sea Battle, prezzo L. 400.000. Cartossi Walter - V.le Duchessa di Genova, 39 - Stresa - Tel. 0323/30182 (dalle 9 in poi).

VENDO **VCS Atari** + Combat + Pele's Soccer a lire 200.000. Ottimo stato, nonostante il prezzo. Preferibilmente in Veneto. Beccari Ermanno - Via Marconi, 5 - 36054 Montebello (Vi) - Tel. 0444/749011 (ore pasti).

VENDO **(Intellivision)** Soccer, Poker e Blackjack. COMPRO Lock'n' Chase, Shark Shark, Frog-Bog, Astromash, Night Stacker, Tron Dealy Disk, Utopia. Sono disposto a cambiare il Soccer e il Poker e Blackjack con Lock'n' Chase e le altre sopra citate. Possibilmente provincia di Genova manon è indispensabile. Chiedere di Bruno Tel. 0185/76648 (ore pasti e dopo le 20,30).

VENDO **per il VCS** Pitfall (Activision), E.T. (Atari), Haunted House (Atari), Laser Blast (Activision;, Space Invaders (Atari), Adventure (Atari), Combat (Atari), il tutto a L. 100.000 oppure singolarmente. Giorgis Silvio - Via O. Moreno, 39 - 12038 Savigliano (Cn) - Tel. 0172/32245 (tutte le ore, non durante i pasti).

VENDO **Pac-Man,** Night Driver, Human Cannon Ball, a L. 80.000, ottimo stato. Cecchinato Gianluca - Via B. Cristofori, 1 - Padova - Tel. 049/44228 (dalle ore 8 alle ore 9).

CAMBIO **cassette Intellivision** con Space Armada, Lock'n Chase, Tron Deadly Discs, Shark, Astromash, Frog Bog. VENDO cassette Intellivision: Space Battle, Triple Action, Soccer, Boxing. Rovina Massimo - Via E. Chanoux, 146 - 11024 Chatillon (AO).

VENDO **un videogioco** con due Joystick e con una cassetta in dotazione + tiro a segno + 6 sport e gioco delle palline (posso o non posso). Prezzo da concordare (inf. alle 10.000 lire). Torreggioni Lorenzo - Via Ponte Boccale - Suzzara (Mn) - Tel. 0376/531176 (ore pasti).

VENDO **Base Intellivision** ancora in garanzia con ben 13 cassette di cui: Pitfall, Lock'n Chase, Boxe, Triple Action, Astromash, Sea Battle, Tennis, Bowling, Back Gammon, Snafu, Tron Maze Tron, Space Battle, Basket, il tutto a L. 800.000 non trattabili. Telefonare solo se veramente interessati. Mauro - Treviso - Tel. 0422/22170 (ore pasti).

VENDO **Saba Video Play** a L. 200.000 con 7 cassette (Battaglia navale, Back Gammon, Battaglia carri armati e altre) a L. 20.000 l'una. Nicola Schön - Via Nayr, 10 - Tel. 02/795489 (dopo le 4,30 alle 9,30).

dorland italia

PARLIAMO DI VIDEOGIOCHI

# MAI VISTA UNA PARATA DI SUCCESSI COSÌ

Solo nel catalogo Parker trovi titoli come Frogger,™ Q*Bert,© Super Cobra,™ Popeye,© Tutankham,™ Return of the Jedi©*... E tanti altri: tutti derivati in esclusiva dai più avvincenti videogames delle sale giochi o da kolossal dello schermo.

Anche sotto il profilo della grafica e della spettacolarità non secondi a nessuno.

Oggi già compatibili con i sistemi Atari 2600® e Intellivision,™ prossimamente anche con gli altri sistemi e con gli home-computers più diffusi.

*solo nella versione per Atari 2600®

Vuoi saperne di più?
Compila e invia il tagliando qui a fianco.

Spedire a: General Mills Products Corporation, Export Sales Office, Owen Street, Coalville, Leicester LE6 2DE, Inghilterra. Riceverai l'illustratissimo catalogo videogiochi Parker.

Nome e Cognome ____________________

Via ____________________

Cap. ______ Città ____________________

____________________

Grossista ☐ Dettagliante ☐ Privato ☐

VG

## SYNSONIC DRUMS by MATTEL ELECTRONICS

# La batteria Elettronica che ti permette di:

**SUONARE** come un vero batterista con il micro-computer incorporato.
**COMPORRE, REGISTRARE E RIPRODURRE** la tua musica con le 3 memorie da 16 battute separate.
**PRODURRE** i tuoi suoni spaziali sintetizzati con un Tom-Tom elettronico regolabile su un'ampiezza di cinque ottave.
**CREARE** più di 4.000 ritmi diversi con la semplice pressione di un dito... e un po' di fantasia.
**OTTENERE** gli effetti sonori di una vera batteria con le 4 piastre elettroniche sensibili alla pressione.

All'incredibile prezzo
di L. **199.000** Iva compresa

*Distribuzione in esclusiva per l'Italia*
**CGD Messaggerie Musicali Divisione VIDEOSUONO** via Quintiliano 40, 20138 Milano

# Intellivision regala.

IL TENNIS

IL CALCIO

ASTROSMASH

IL BASKET

## *Se acquisti una Console Intellivision, ti regaliamo una di queste cassette. A tua scelta.*

Ehi, ragazzi! Se non l'avete ancora fatto, questo è il momento giusto per acquistare il più fantastico dei videogiochi: Intellivision!

Perché in questo momento (a partire dal 1° novembre e fino al 31 dicembre 1983) chi acquista una Console Intellivision avrà uno di questi quattro fantasmagorici videogiochi Intellivision: il Calcio - il Tennis - il Basket - Astrosmash.

E' semplicissimo. Basta compilare il tagliando della garanzia – con il titolo della cassetta scelta, la data e il timbro del Rivenditore – e spedirlo alla Mattel Electronics.

Prendete al volo questa eccezionale offerta: correte dal vostro Negoziante di fiducia e... E allora, cosa aspettate a divertirvi con Intellivision?

DALL' 1-11 AL 31-12-1983

MATTEL ELECTRONICS®

INTELLIVISION™

Il grande capolavoro del piccolo schermo.

Aut. Min. Con.